

SÓLO
375 Ptas. 2,25 €
PlayStation
MAX
CLUB MAX
¡Suscríbete ya!
DE LOS CREADORES DE
PlayStation
Magazine
2
PlayStation
¡ANUNCIADA!
ASTÉRIX
¡POR TUTATIS!
¡GRATIS!
6 PÓSTERS
FANTÁSTICOS
metal gear solid
y además...
★ GEX: DEEP COVER GECKO
★ SYPHON FILTER
★ GRAN TURISMO 2
★ NEED FOR SPEED 4
★ RIDGE RACER TYPE 4
★ KENSEI...
Nº 2
Mayo
1999
8 414090 203197
00002
MC

NÚMERO 28 YA A LA VENTA



SUMARIO

ESTE MES EN LA MAX

Re VIEW

PRE VIEW

CADA MES

31 mayo 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 53

Directora edición española:
Magda Rosselló

Maquetación electrónica:
María José Soto Reverte

Colaboradores:
Alfonso Catena, Oriol García, Arnau Marín, Javier Moncayo, Jordi Navarrete, Sonia Ortega, Mònica Peré, Carlos Robles, Zoraida de Torres.

Dirección editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

Jefa de Publicidad: Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59

Redacción PlayStation Max
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographic - Giesa
Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11748 - 99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

PlayStation MAX



DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Migue Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F.
Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite).



CROC 2



Croc debe recoger a un Gobbo y colocarlo en el interruptor para que el puente se quede abajo.

Regresa el cocodrilo más marchoso de PlayStation para rescatar a todos los Gobbos.

¡Hey, fan de las plataformas! Ya pensabas que lo habías visto todo, ¿verdad? Que después de *Crash 3* y *Spyro* no se podía hacer nada mejor, ¿no? Pues estabas equivocado, aquí llega la continuación de *Croc* para demostrarlo... Pero, espera... ¿*Croc* no era aquel juego aburrido cuyo protagonista era un personaje verde bastante tonto? La verdad es que sí, aunque créenos: ¡la segunda parte es mucho mejor! El primer Croc era un reptil torpe y lento, afectado por constantes problemas de cámara, y, desde luego, jamás habría podido ganar una medalla en atletismo (te daba tiempo a merendar mientras avanzaba dos metros en línea recta). Por si esto fuera poco, los tiempos de carga eran tan largos que casi siempre nos quedábamos dormidos antes de ver el siguiente nivel. Pero bueno, un error lo tiene cualquiera, ¿no? Ahora todo ha cambiado para mejor: los tiempos de carga son más cortos y hay menos, además, ¡Croc puede correr! Crash ha debido de darle clases particulares para que aprendiera un poco el oficio, y lo cierto es que el cocodrililo las ha aprovechado al máximo: ahora es capaz de colgarse de cuerdas, dar volteretas, correr y hasta nadar. ¡Bien hecho, Croc! ¡Buen alumno!

Por supuesto, Croc necesitará hacer uso de todas sus nuevas habilidades para derrotar al Barón Dante, el malo malísimo más malo de malilandia. Dante tiene prisioneros a 35 Gobbos, y tu misión es salvarles. No, nada de bombas de humo, sigilo, tarjetas de seguridad ni ametralladoras. Todo en la vida no es *Metal Gear,* hombre. Aquí tendrás que rescatar a tus amigos a base de saltos, habilidad, velocidad, reflejos... Con armas sería muy fácil. De todos modos, los Gobbos secuestrados no son la única razón por la que nuestro héroe irá en busca de aventuras y malos a los que derrotar. Al principio del juego ves cómo, mientras Croc toma el sol en la playa, llega hasta él una botella con un mensaje que dice «*Croc Perdido*». Bueno, es una larga historia... El caso es que el pobre Croc perdió a sus parientes a una temprana edad y tú debes ayudarle a encontrarlos, ¿vale? Pues ya está, no es hora de contar historias tristes y llorar lágrimas de cocodrilo (qué chiste tan malo).

Los niveles, en esta ocasión, serán mejores y más largos. En lugar de basarse en simples plataformas como el primer juego podrás volar en ala delta, competir en carreras de karts, etcétera. Y además, hemos visto a uno de los jefes, un enorme T-Rex al que debes derrotar con cubos de agua. Todavía no sabemos cómo hacerlo, pero nos morimos de ganas de averiguarlo.

Croc 2 tiene la intención de convertirse en el juego de plataformas definitivo para PlayStation: se han arreglado las cámaras, los entornos 3-D son maravillosos, la animación es estupenda... Vaya, que puede conseguirlo, aunque todavía tendremos que esperar un poco para verlo.

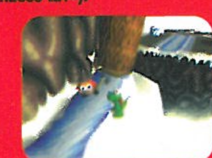


Croc parece un duendecillo esmirriado, pero puede empujar dos veces su peso. Éste es el mundo helado.

HABLA GOBBO

Pues sí que son tontos los Gobbos, ¡les han capturado otra vez! Quizá sea verdad el refrán que dice que *El Gobbo es el único animal que tropieza dos veces con el mismo malo.* Al menos, en esta segunda parte saben hablar. Cuando te encuentres con uno, te dirá qué debes hacer (a lo que Croc debería responder: «¿Y por qué no lo haces tú?»).

El rey ha perdido a todos sus súbditos Gobbos.



Ordena al Gobbo que tale ese árbol.



¡Mira la barbilla de este hombre! ¡Y encima tiene una pata de palo!

EL CLAN VIVE

En *Croc 2* te encontrarás con cuatro tribus. Antes de enfrentarte con el malísimo Barón Dante deberás derrotar a la antigua tribu de Piedra, a la tribu del Hielo y a la tribu de los Piratas. Coloca bloques de hielo y lanza bolas de nieve en el nivel del hielo. Encuentra todas los barriles de cerveza nadando en el nivel de los piratas. Después verás que la gente de la edad de piedra es la más inteligente: tienen un plano para hacer un círculo de piedra.

Tranquilo, ahora puedes nadar.



Esto es como estudiar historia, pero mucho más divertido.





Croc balancea su divertido rabo verde. Los escenarios son absolutamente exquisitos.



Por suerte, estos Gobbos tienen más que decir que los Mudokons en Oddworld.



PlayStation nunca ha visto niveles en 3-D tan buenos como éstos..., ¿o si?



¿Preparado para saltar? Como todos los plataformas, Croc 2 se caracteriza por sus gigantescos saltos.

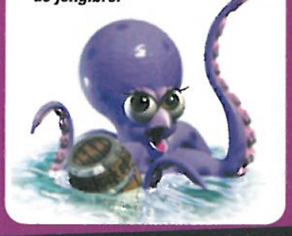
MAX DATO

Croc es huérfano y los Gobbos le educaron hasta que se hizo mayor.

¡Vaya morro!

Los Gobbos se vuelven locos por la cerveza de jengibre (y al Barón Dante también le encanta). Tienes que rescatar toda la cerveza de las garras del horrible pulpo. ¡Qué morro! Primero estos Gobbos desaparecen y esperan que los encuentres, ¡y después quieren que también encuentres toda su cerveza! Perezosas y desagradecidas bolas de pelo...

Todos adoran la cerveza de jengibre.



MAX DATO

El primer *Croc* salió en 1997 y fue uno de los primeros plataformas en 3-D para PlayStation.

Crocs ya es mayor

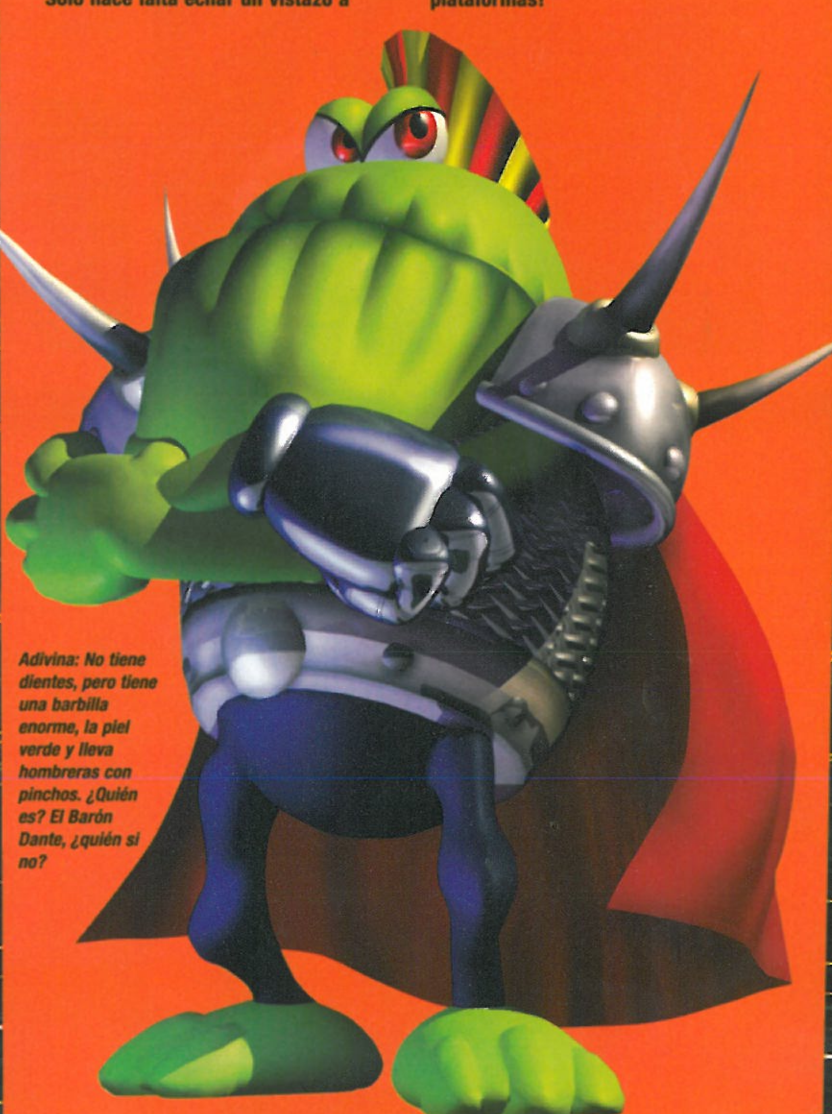
Han pasado dos años desde el primer *Croc*, y en todo este tiempo al cocodrilo le ha dado tiempo a aprender a nadar, a conducir, a volar, a balancearse sobre una bola de nieve... Esto es como hacer un muñeco de nieve, pero no tienes que pedirle las zanahorias prestadas a mamá.

Carreras con bolas de nieve, ¿entrenando para los Juegos de Invierno del 2002?

GRANDE Y VERDOSO

¡Salva a los Gobbos y acaba con este espantoso monstruo verde!

¡Brrrrrr! Estamos temblando. Este sucio demonio, miserable, vil, cascarrabias, monstruoso... El desagradable Barón Dante ha vuelto y no parece estar muy contento. Además, él no es el único monstruo al que deberás derrotar en este nuevo plataformas en 3-D. Para colmo, estos asquerosos jefes necesitan algo más que tres golpes para caer rendidos al suelo. Por ejemplo, para derrotar al jefe del hielo tienes que lanzar cubos de hielo hasta anular sus lanzallamas. Sólo hace falta echar un vistazo a estas imágenes para ver enseguida que *Croc 2* tiene un algo especial. Los *puzzles* son fantásticos, los gráficos preciosos, los personajes y los enemigos tienen una pinta estupenda, las nuevas habilidades de Croc son espectaculares... A lo mejor te da la sensación de que se parece mucho a otro plataformas que analizamos en este mismo número, *Gex: DCG*, pero lo cierto es que son completamente distintos. ¡Parece que este año tendremos una gran cosecha de plataformas!



Adivina: No tiene dientes, pero tiene una barbilla enorme, la piel verde y lleva hombreras con pinchos. ¿Quién es? El Barón Dante, ¿quién si no?



Hemos visto el

Después de toneladas de rumores, podemos hablar de PlayStation 2 sin temor a equivocarnos. Max te presenta la consola más asombrosa de la Historia...

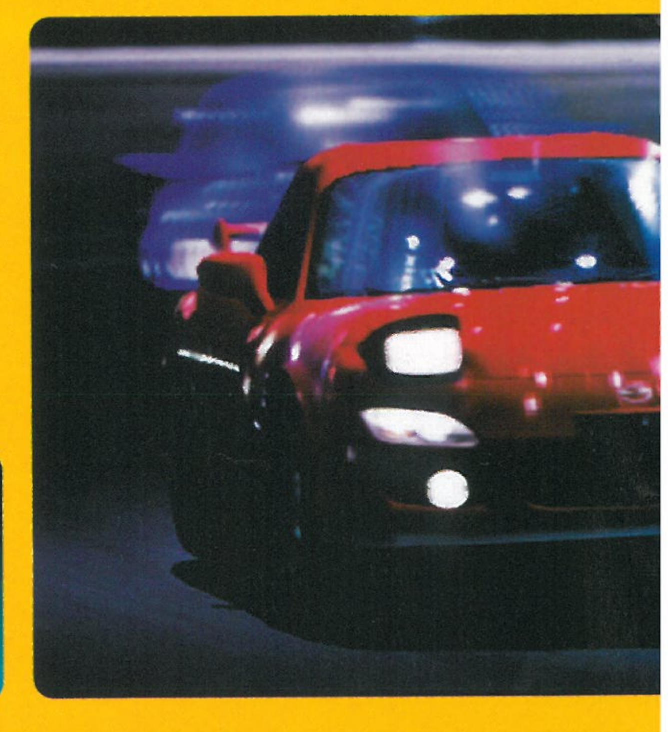
Sony ha revelado al fin lo que todos queríamos saber: cómo será su segunda máquina. Bueno, nos ha enseñado cómo será por dentro, porque sus gráciles formas externas todavía no se han decidido. ¡Qué más da! Lo que hemos visto ya nos ha dejado de piedra... Imagínate: el procesador central de la consola será de 128 bits (la tuya tiene sólo 32) y los gráficos fluirán a la vertiginosa velocidad de 300 megahercios (frente a los 33 de la PlayStation actual). ¿No sabes lo que significa eso? De acuerdo, te lo diremos: significa que será la máquina de juegos más potente que has visto hasta ahora, ¡más incluso que los ordenadores que utilizan en Hollywood para crear los efectos especiales de las películas!

Pero eso no es todo. Además de jugar, podremos ver pelis en DVD, que tienen una calidad de imagen imponente. Y podremos conectarnos a Internet gracias a unas clavijas especiales. Y podremos conectar la consola a un teclado de ordenador, o a una impresora, o a un vídeo. Y podremos... ¡jugar con TODOS los juegos que tenemos ahora!



Uf, menos mal, ¿eh?

El mes pasado, Sony mostró en Japón las demos que han preparado varias compañías para que funcionen con las tripas técnicas de la futura consola. Nos alivia saber que nuestros juegos actuales no se irán al cubo de la basura, pero con las imágenes de estas páginas te harás una ligera idea de cómo serán los títulos diseñados directamente para PlayStation 2: ¡formidables!





Esto es lo que queremos...

Está clarísimo que PlayStation 2 tendrá montones de juegos estupendos. Pero seguro que contará con algunas secuelas importantes para empezar. Al menos, eso esperamos nosotros. ¿Qué te parecería ver *Tekken 4* en la nueva máquina? Un *Tekken 4* con el aspecto de la intro de *Tekken 3*... Suena a cuento chino, ¡pero es posible! Y, ya que estamos, nos encantaría ver *Soul Blade 2*. Y *Ridge Racer Type 5*, por supuesto. Y *Final Fantasy IX* (en *FFVIII* ya está todo renderizado, pero en el *IX* el escenario al completo sería en auténticas 3-D). Añade a eso *Rollcage 2* y *Crash 4* y ¡podremos afirmar que la vida es bella!

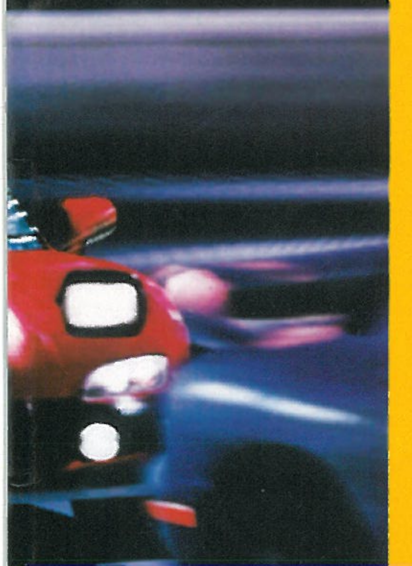
1 Soul Blade
2 Ridge 4
3 Final Fantasy VIII
4 Rollcage
5 Crash Bandicoot 3
6 Tekken 3

Ver a Crash moverse por escenarios realmente en 3-D sería una de nuestras mayores ilusiones. O la gozada de jugar a Final Fantasy como si fuera una película interactiva. Mmm...

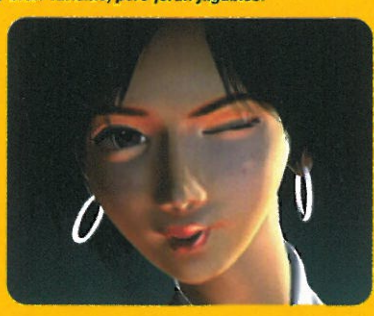
Futuro

(¡Sigue juega a PlayStation!)

¡Ah, por cierto! «PlayStation 2» no es el nombre definitivo, pero de algún modo tenemos que llamarla, ¿no? Es probable que después de las vacaciones de agosto sepamos cómo van a bautizar a la sucesora de nuestra gris. Quizá incluso podamos admirar su aspecto por primera vez. Lo que está muy claro es que no la tendremos entre manos antes de otoño del año que viene. ¡Todavía le queda mucha vida a tu PlayStation!



Aquí tienes una pequeña muestra de lo que vimos. Parecen intros de FFVIII, Ridge Ricer Type 4 y Gran Turismo, pero ¡eran jugables!

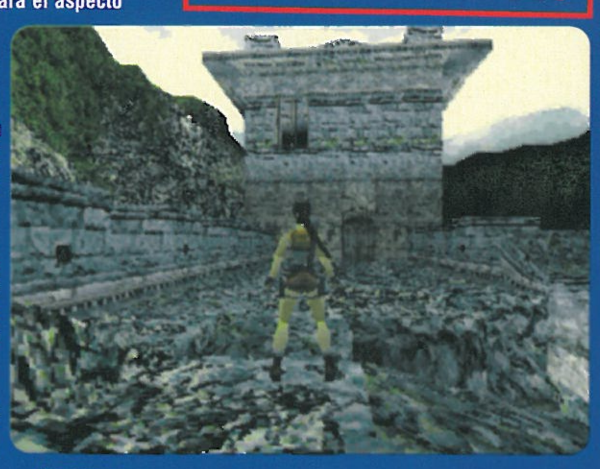




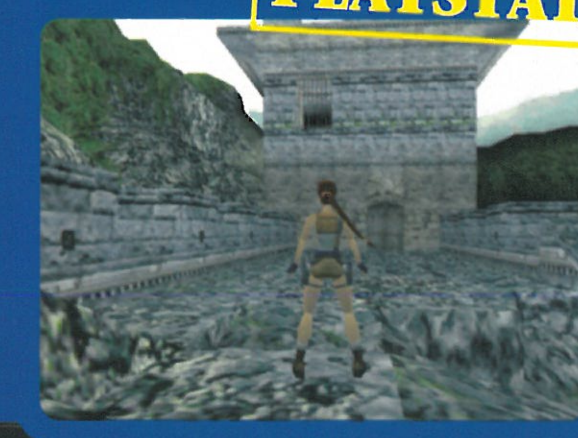
¿Cómo veremos nuestros juegos de PlayStation?

No ha sido confirmado por Sony, pero hay serios rumores de que la PlayStation 2 mejorará el aspecto de los juegos actuales. No nos extrañaría lo más mínimo. En un PC, por ejemplo, cuanto mejor sea la tarjeta gráfica más pulidos se verán los contornos en pantalla. Piensa en la futura consola de Sony como si fuera una PlayStation con una tarjeta gráfica de miedo y, más o menos, ésta será la mejora que apreciarás en tus viejos juegos.

PLAYSTATION



PLAYSTATION 2



Si resulta cierto que Playstation 2 es capaz de hacer esto con los juegos del presente, ¿qué no hará con los títulos del futuro?¡No nos cabe en la cabeza!

¡ESTA MÁQUINA ES UNA BESTIA!

Cuando Sony nos enseñó a los presentes los chips de su futura consola en funcionamiento, se nos pusieron unos ojos como platos. No es que sea un pelín mejor que la N64, o la Dreamcast de Sega, o un PC. ¡Es una bestia! Deja al resto de las plataformas en el más absoluto de los ridículos. Perdona que nos pongamos técnicos, pero necesitamos explicártelo. ¿Sabes qué es un polígono? Son esos bloques con los que se forman los escenarios y los personajes. Pues, bien: una Nintendo 64 es capaz de poner en movimiento 150.000 polígonos por segundo; un PC doméstico de los mejorcitos con una tarjeta Voodoo2 desplaza tres millones; una Dreamcast, unos cinco millones. ¿Y la PlayStation 2? ¡16 millones de polígonos por segundo! ¿Quién da más? De momento... nadie.

Cine en casa

Los DVD son discos muy parecidos a los CD, pero con una capacidad tan grande que pueden grabarse en ellos películas enteras. Este formato se convertirá en el sustituto del vídeo en los próximos años, y la PlayStation 2, además de los CD, podrá reproducir DVD. Eso significa que podremos ver películas con nuestra consola, pero también que los juegos que diseñen las compañías de software podrán contener imágenes como las del cine. Todo porque en un DVD caben ocho veces más datos que en un CD. Y, claro, aparte de mejores imágenes, los juegos serán más largos. ¡Yuuupi!



V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Senderos de Gloria

Eden Studios e Infogrames presentaron en Lyon los días 3 y 4 de marzo ¡*V-Rally 2*!, y podemos afirmar, sin necesidad de consultar los astros, que es un firme candidato al trono.

Según parece, los franceses estaban celosos de *Colin McRae Rally* y han hecho todo lo posible por superarlo. Y la verdad es que *V-Rally 2* tiene un aspecto estupendo. Lo mejor de esta secuela es —y esto cuéntaselo a esos ilusos propietarios de N64— el modo para ¡cuatro jugadores! Ahora ya no tendrás excusa para no invitar a tus amigos a una partida. Sí, has leído bien, podrás competir en pantalla partida con otros tres amigos al mismo tiempo en una PlayStation. Por cierto, te sugerimos la compra inmediata de un MultiTap.

David Nadal, jefe de programación de Eden Studios nos explicó que la jugabilidad es la misma en el modo para cuatro jugadores que en la modalidad para un jugador. En palabras de Nadal: «Para conservar la misma velocidad de juego hemos eliminado algunas piedrecitas, árboles y pequeños detalles; también hemos reducido el campo de renderizado de cada pantalla, es decir, que el campo de visión de cada jugador es ligeramente inferior al que obtendría en el modo a pantalla completa. También los coches tienen menos polígonos (60), pero es suficiente, dado que el tamaño de cada ventana es también menor».

Creíamos que este tipo de diversión no era posible en la gris de Sony, pero estábamos equivocados, muy equivocados. Pero, ¿qué puede haber incluso mejor que el modo para cuatro jugadores? ¿Lo adivinas? ¡UN EDITOR DE PISTAS! Sí, lo hemos visto con nuestros propios ojos, hemos visto cómo funciona e incluso lo hemos probado... ¡Alucinante! Gracias a esta opción en *V-Rally 2* podrás diseñar tus propias pistas —incluir elevaciones, curvas e incluso árboles allí donde te interese— antes de jugar con tus amigos.

Y atiende: puedes guardar hasta 250 de tus creaciones en UNA tarjeta de memoria! ¿No es fantástico?

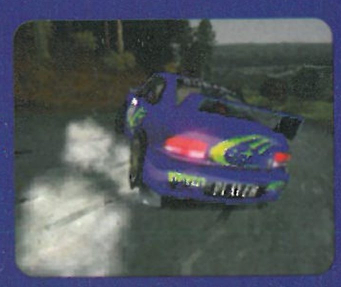
Por otra parte, hay hasta cuatro modalidades diferentes de juego (Arcade, Campeonato de Rally, Trofeo V-Rally y Contrarreloj). Si te gusta competir, como en el juego original, contra otros tres vehículos entonces la elección más adecuada será la del modo Trofeo V-Rally, en cambio si lo tuyo es el realismo elevado a su máximo exponente escoge el modo Contrarreloj. También está la Escuela de Rally, que cuenta con tres tramos de aprendizaje distintos, donde los principiantes podrán entrenar y familiarizarse con el juego.

Otra novedad es que ahora se ofrece visualización progresiva y dinámica de los daños en el vehículo, aunque estos sólo influirán en la maniobrabilidad de los coches en el modo contrarreloj.

Asimismo cada vehículo posee una rueda de repuesto, luces para las carreras nocturnas, suspensiones y diferencial motorizados, se ensucian a medida que avanzan en los circuitos, como los de *Colin McRae*, el freno de mano tendrá tanta importancia como en el original y además el título será compatible con el JogCon de Namco.

Por desgracia, tuvimos que abandonar Francia y el juego, de momento. Pero estamos eufóricos porque *V-Rally 2* será fantástico y es probable que en junio ya esté en España. Seguiremos informando.









¡Hey, mentecato sal de la pista!

Una de las innovaciones más importantes de *V-Rally 2* es que incluye un gran número de animaciones. En *V-Rally* los escenarios eran estáticos, en cambio ahora hay ríos que fluyen, cascadas, aviones, público en mitad de la pista, fotógrafos, esto sólo lo habíamos visto en *Sega Rally Championship 2*, el arcade de Sega y ahora juego de Dreamcast, y pilotos animados (en PlayStation sólo aparecían en *Porsche Challenge*).

¡A mí me gustan los bailes de salón!

Pero hombre, ¡qué dices! Ahora lo que se lleva es la música industrial (mezcla de varios géneros) y el grupo Sin ¿lo conoces?, es uno de los más populares en este tipo de música. Ellos son los encargados de la banda sonora del título. Cuando juegues con *V-Rally 2* pon la música a todo volumen y siente como tus piernas empiezan a temblar.

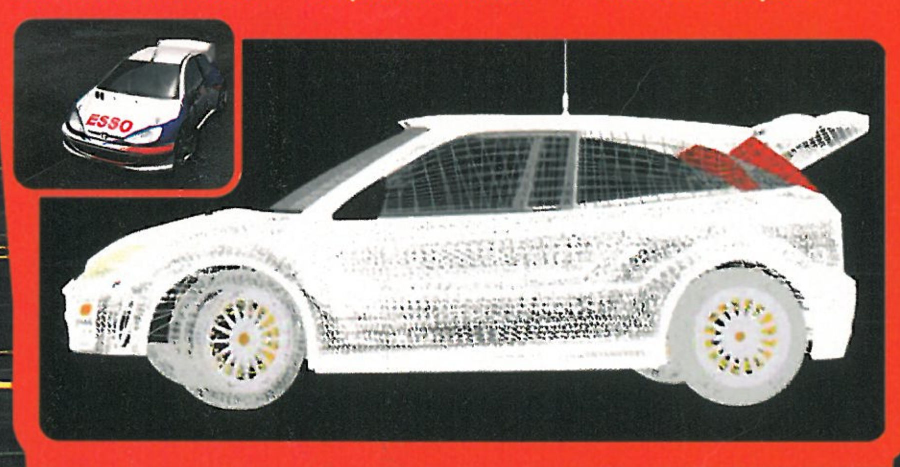


Estoo, me voy a Finlandia...

Los circuitos, todos ellos inspirados en escenarios reales, están completamente en 3-D. Hay un total de 92 pistas en más de 12 países diferentes, y más de 300 kilómetros de carretera con diferentes condiciones atmosféricas, atajos y bifurcaciones. Como en *V-Rally*, los circuitos conservan todas las características e identidad de los escenarios reales, pero se han modificado en algunos tramos para mejorar la jugabilidad.

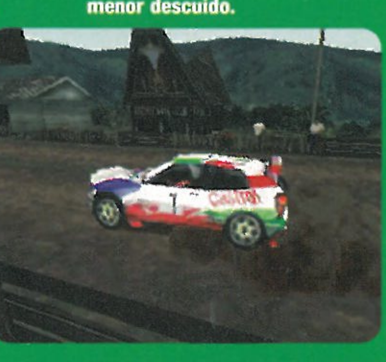
¡Este me gusta, este no me gusta...!

V-Rally 2 cuenta con una amplia selección de vehículos (18 coches, todos ellos con licencia oficial del Mundial de Rally 1999, más 10 clásicos de rally secretos). Si eres un tipo indeciso tendrás la posibilidad de probarlos todos en el menú antes de escogerlos. ¿Fantástico, no? Por otra parte, el número de polígonos de los coches varía según la modalidad en la que estés jugando. En el modo contrarreloj se utiliza un coche en alta resolución de unos ¡1.200 polígonos!; en los modos de competición con cuatro coches los vehículos tienen ¡700 polígonos!; y en el modo para tres y cuatro jugadores los vehículos son más pequeños, de unos 60 polígonos.
Los coches cuentan con *environment mapping* al estilo de *Gran Turismo* y son más detallados que en *V-Rally*: las ventanillas son transparentes y los pilotos están animados, cada uno de ellos tiene unos 70 polígonos y se mueven según la dirección y velocidad del coche, cuando giran en una curva ladean la cabeza, al frenar se precipitan hacia delante...



¿Performaqué?

Con ayuda del Performance Analyser de Sony se ha reconstruido por completo el motor 3-D del juego y se ha conseguido sacar el máximo rendimiento a todas las características del título. Hasta el momento, en el género de las carreras sólo lo habían utilizado *GT* y *RRT4* dos de los mejores del género en PlayStation... También se ha mejorado la maniobrabilidad de los coches. Los saltos de los coches de *V-Rally* ya son historia, ahora se agarran mejor a la pista y ya no saltan por los aires al menor descuido.



¿Y qué tal unos asientos reclinables?

V-Rally 2 es fantástico, pero si además incluyera una perspectiva desde el interior del coche, retrovisores visibles o una opción de personalización del clima y hora del día en todas las pistas —los circuitos tienen, como en el juego original, un clima y hora del día predeterminados— sería, sin duda, el mejor título de rallies de PlayStation. Esperemos encontrar alguna de estas características en el título final.

¡Soy un artista!

La novedad más importante de *V-Rally 2* es que, esta vez, sí contará con editor de pistas. Tendrás la posibilidad de editar tus propios circuitos o modificar los ya disponibles y personalizar todos tus campeonatos. Lo más seguro es que el juego ocupe dos CD. Crucemos los dedos.

Speed Freaks

¿*Mario Kart* para PlayStation? Interesante...

No, no vamos a renegar de PlayStation, pero tenemos que reconocer que nadie ha conseguido hacer un juego de carreras tan alocado y divertido como *Mario Kart* para N64 en la gris de Sony, bueno al menos hasta hoy. Porque aquí llega *Speed Freaks* dispuesto a arruinar la carrera de Mario. Debes elegir entre nueve personajes cabezones y competir a lo largo de fabulosas pistas. *Speed Freaks* tiene un aspecto extraño porque los personajes no van sentados dentro de un cochecito, sino que están montados sobre las mismísimas ruedas del coche sosteniendo un volante. Nos preguntamos si se les quedará chamuscado el trasero tras unas cuantas vueltas.
Seguro que no podrás parar de jugar en todo el día. Sobre todo si decides competir en el modo de pantalla partida para cuatro jugadores. Parece que es el mejor título para cuatro jugadores de PlayStation. Pero estás avisado: perderás a tus amigos cuando intentes ganarlos con tácticas poco honestas.
Aunque *Speed Freaks* nos encantan, podría ser incluso mejor si, como *Mario Kart*, incluyera a todos nuestros personajes favoritos. ¿Te imaginas una carrera entre Crash, Spyro, Croc y Gex? ¡Sería fabuloso!





...Y esos bonitos gráficos. ¡Guau!


No podrás parar de reír.


¡Mira cómo chirrían los coches al tomar las curvas sobre dos ruedas!

APE ESCAPE

Si todavía no tienes un Dual Shock, cómprate uno ya. *Ape Escape* es el primer juego de PlayStation que sólo funciona con controlador analógico. Así que empieza a ahorrar o te quedarás sin jugar con esta maravilla. Estás avisado.
Ape Escape ha sido desarrollado por los mismos creadores de *Spyro The Dragon*. Se trata de un magnífico juego de plataformas en 3-D. Tu misión consiste en capturar a unos monos que se han escapado de una máquina del tiempo. Hay un montón de utensilios que deberás utilizar como un radar para buscar monos, redes y coches por control remoto. Entre otras habilidades, puedes conducir un tanque y una barca. *Ape Escape* parece muy divertido y será compatible con la PocketStation. ¡Tooope!





POWERLINE: 906 333 888

AQUÍ CENTRAL DE TRUCOS, ¿DÍGAME?

POWERLINE

Por fin, un servicio que facilita trucos por teléfono. ¡Ya era hora! ¿Verdad? Powerline es una línea de atención al cliente a través de la cual podrás consultar trucos de juegos (pone a tu disposición 4 o 5 trucos de 4 o 5 juegos diferentes), novedades (como próximos lanzamientos de software) y funciona también como buzón de sugerencias.
Esta línea está gestionada por un sistema informático esto significa que para seleccionar los contenidos deberás decir «Ya» o marcar el número de la opción deseada, según el tipo de teléfono que tengas.

¿Las tarifas? Apunta:
Tarifa Punta: 57.84 pts./min. (Lunes a Viernes de 8.00h a 17.00h y Sábados de 8.00h a 14.00h)
Tarifa Normal: 47.04 pts./min. (Lunes a Viernes de 17.00h a 22.00h)
Tarifa Reducida: 37.25 pts./min. (Lunes a Viernes de 22.00h a 8.00h, Sábados de 14.00h a 24.00h, Domingos y festivos las 24h del día)

Asimismo, para consultas técnicas y averías de consolas puedes llamar al 902 102 102 y los teleoperadores resolverán todas tus dudas.

LOS DIEZ MÁS VENDIDOS

1. Gran Turismo
2. Colin MCRae Rally
3. Bichos
4. FIFA '99
5. Crash Bandicoot 3
6. Wild Arms
7. Medievil
8. Spyro The Dragon
9. NBA Live 99
10. Moto Racer 2

Final Fantasy VIII

No señor, no podemos dejar de escribir sobre *FFVIII*. ¿Te hemos contado ya que en su primer día en Japón se vendieron dos millones de unidades?
Y es que *Final Fantasy VIII* es el juego de rol más esperado de la historia. Nuestro corresponsal en Japón nos ha proporcionado más información sobre el mismo (se hizo un poco el remolón, pero como tiene buen corazón y no quería que los lectores de *Max* se quedaran en ascuas accedió a desvelarnos todos los detalles).
Tú eres Squall, el héroe del juego y... ¡ah, que ya lo sabías!, bueno un poco de paciencia. Estamos recapitulando para todos aquellos que han pasado unas largas vacaciones en Saturno y acaban de aterrizar en nuestro planeta.



Las escenas de combate no son tan aburridas como suelen ser en los juegos de rol. El combate es sensacional.



Bah, tampoco es tan espectacular, bueno aguarda un momento... ¡Es una maravilla!

Eres Squall y formas parte de un grupo de mercenarios de élite llamado SeeD. La misión principal de los SeeD es mantener la paz en el mundo.
La primera misión de Squall parece divertida. Tienes que secuestrar un tren, desbloquear todos sus vagones y sortear los guardias.
Hay también una pequeña versión de *Jurassic Park*, donde tienes que derrotar a un gigantesco dinosaurio como los de *Tomb Raider*.
Los hechizos son formidables. Ahora puedes extraer los poderes de tus rivales y utilizarlos al instante o guardarlos para más adelante, según te convenga.
Pero lo que más nos ha gustado son los enormes monstruos que puedes convocar y enviar a combatir en tu lugar, éstos ya habían aparecido en otras aventuras de la serie, pero ahora se llaman Guardian Force. Los fans de *FFVII* estarán contentos de saber que también han vuelto muchos de los favoritos de *FFVII* como el dragón de agua Leviathan y el gigante de fuego Ifrit. También dispones del Limit Break que te permite introducir un ataque súper poderoso de vez en cuando.
Y esto es todo por el momento.



Esta es una de las maravillosas chicas que conocerás.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

¡MIRA, ESTOY EN LA LISTA!

C3 RACING

Manuel Fernández Seoane	(León)
Miguel García Lucía	(Morata de Tajuña)
María Rosa Pérez Fernández	(Lleida)
Jorge Rubio Ton	(Fuengirola)
Raúl Tejedor Rodríguez	(Málaga)

ROLLCAGE

Sergio Barba Rodríguez	(Ciudad Real)
Xavier Brotóns Verdú	(Alicante)
Pedro Fernández Ureña	(Madrid)
Francisco Jesús Gómez Fuentes	(Málaga)
Alfonso González Calvo	(Granada)
Pablo González Rodríguez	(Oviedo)
Pilar Lencina Montañés	(Zaragoza)
José Manuel Martín Holguín	(Sevilla)
David Martínez Martínez	(Alicante)
Héctor Montolío del Caso	(Castellón de la Plana)
Aitor Puerta Galdeano	(Vizcaya)
Borja Rama Valero	(Madrid)
Jesús Ruano Sánchez	(Valladolid)
Josep María Selva Cristià	(Barcelona)
Iñaki Weyler López	(Pamplona)

POPULOUS: EL PRINCIPIO

Juan Enrique Adrover Martínez	(Barcelona)
Francesc Albó Navarro	(Santa Coloma de Farners)
Jorge Chala Torrecillas	(Huesca)
Diego Estévez	(Madrid)
Miguel Ángel Fernández Vázquez	(Vizcaya)
Jaime García de la Rosa	(Barcelona)
Jerónimo González Redondo	(Tarragona)
Sébastien Hary Rodríguez	(Girona)
Rubén Darío Lizcano Prestel	(Jaén)
Francisco Loranca Barrachina	(Madrid)
Montse Losada Barreros	(Barcelona)
Ryan McConnell	(Madrid)
Miguel Martín Romero	(Barcelona)
Oscar Puga Segovia	(Guipúzcoa)
Pedro A. Ruiz de los Paños	(Madrid)
José Manuel Sánchez Mora	(Barcelona)
Jordi Serra Galdámez	(Sant Joan de Vilatorrado)
Jon Soraluze Artano	(Guipúzcoa)
Andima Undabeitia Zaldunbide	(Valencia)
Olaya Valdés Menéndez	(Asturias)



Los Favoritos

En estas páginas sólo encontrarás los mejores juegos para PlayStation. No te vayas de compras sin esta guía.



Arcade · Shoot 'em up · Plataformas · Aventuras · Rol · Estrategia · Beat 'em up · Deportes · Simulador de vuelo · Puzzles · Carreras · Jugadores · Sonido · Cable de enlace · Ratón · Dual Shock · Pistola de luz · Tarjeta de memoria · Volante · Analógico

TÍTULO	PUNTOS ??%
Ace Combat 2	86%
Actua Golf 2	75%
Actua Soccer 2	80%
Akuji the Heartless	89%
Alundra	90%
Apocalypse	83%
Assault	70%
B Movie	82%
Bichos	82%
Bio Freaks	83%
Blast Radius	85%
Bloody Roar	80%
Brian Lara Cricket	85%
Broken Sword 2	82%
Bushido Blade	82%
Bust A Groove	88%
Bust-A-Move 2	92%
Bust-A-Move 3	86%
C3 Racing	78%
Carnage Heart	74%
Castlevania	70%
Circuit Breakers	89%
Crash Bandicoot	95%
Crash Bandicoot 2	93%
Crash Bandicoot 3: Warped	91%
Crime Killer	76%
Cool Boarders 3	91%
Dead or Alive	86%
Descent	76%

Destruction Derby 2	89%
Devil Dice	88%
Die Hard Trilogy	93%
Doom	80%
Duke Nukem	80%
Dynasty Warriors	77%
Everybody's Golf	85%
Exhumed	87%
Fade to Black	73%
FIFA: Road to the World Cup	83%
FIFA '99	89%
Final Fantasy VII	97%
Firestorm	78%
Fluid	70%
Formula 1	95%
Formula 1 '97	90%
Future Cop: LAPD	82%
Gex 3D: Enter the Gecko	80%
Gran Turismo	98%
ISS Pro	90%
ISS Pro '98	96%
Jonah Lomu Rugby	73%
Jumping Flash 2	81%
Klonoa	78%
Kula World	90%
Little Big Adventure	75%
Lost Vikings 2	78%
Lone Soldier	73%
Madden NFL '99	88%
Marvel Super Heroes	77%

Game	Rating	Game	Rating
MDK	79%	Star Gladiator	72%
Medievil	85%	Star Wars: Teras Kasi	81%
Micro Machines V3	89%	Street Fight EX Alpha	90%
Monkey Hero	80%	Suikoden	74%
Mortal Kombat 3	70%	Super Pang	77%
MK Trilogy	78%	Super Puzzle Fighter 2	91%
Motorhead	85%	Syndicate Wars	77%
Moto Racer	79%	Tekken 2	96%
Motor Toon GP 2	80%	Tekken 3	98%
Mr Domino	75%	Tempest X3	79%
Music	88%	Tenchu	87%
Nascar '98	70%	Test Drive 4	84%
NBA: In the Zone 2	78%	Tetris X Puzzler	77%
NBA Jam Extreme	71%	Theme Hospital	83%
NBA Live '98	78%	Tiger Woods '99	70%
NBA Live '99	91%	Tobal No. 1	82%
NBA Pro '98	85%	Toca 2 Touring Cars	82%
Need For Speed 3	81%	Tokyo Highway Battle	74%
Newman Haas Racing	86%	Tomb Raider 2	94%
NHL '97	76%	Tomb Raider 3	90%
NHL '98	81%	Tombi	81%
Nuclear Strike	71%	Total Drivin'	83%
Oddworld: Abe's Oddysee	90%	Total NBA	83%
Oddworld: Abe's Exoddus	89%	Total NBA '96	80%
One	82%	Track & Field	78%
Overboard	80%	Treasure of the Deep	78%
PaRapper the Rapper	89%	Tunnel B1	75%
Point Blank	84%	Twisted Metal 2	79%
Porsche Challenge	87%	V-Ball	70%
Poy Poy	75%	Vandal Hearts	83%
Premier Manager '98	88%	Victory Boxing	71%
Rage Racer	94%	Victory Boxing 2	76%
Rally Cross	78%	Vigilante 8	78%
Rapid Racer	72%	V-Rally	88%
Resident Evil	90%	WarCraft 2	82%
Resident Evil 2	91%	Wargames	86%
Ridge Racer	94%	Warhammer	76%
Ridge Racer Revolution	88%	Warhammer: II	78%
Road Rash 3D	81%	WCW vs the World	70%
Rollcage	79%	Wild 9	79%
S.C.A.R.S.	79%	Wild Arms	84%
Shadow Master	80%	World Cup '98	88%
Soul Blade	91%	Worms	60%
Soviet Strike	71%	WWF Warzone	80%
Spyro the Dragon	90%	X Men vs Street Fighter	72%

El rimboso de Gex

Jugamos a *Crash 3* hasta la saciedad. *Spyro* lo terminamos en un plis plas. ¡Ha llegado la hora de algo nuevo! Hombre, Sr. Gex, le estábamos esperando...

¡En el último minuto! Como James Bond cuando desactiva una bomba, *Gex* irrumpe en PlayStation justo a tiempo para salvar a los fans de las plataformas del aburrimiento post-*Crash*. Gex estaba encantado con su trabajo y ahora regresa para ejercer de nuevo como agente secreto internacional a sueldo (de hecho, no estamos seguros de poder seguir llamándole «secreto», aunque Bond tiene el mismo problema, por tanto, por qué no...). En esta ocasión, su misión principal consiste en rescatar a la magnífica Agente Xtra de las garras del malvado Rez.

En esta ocasión su misión es rescatar a la Agente Xtra

Uno de los peores aspectos del *Gex* original eran los diálogos. Los chistes no eran muy buenos y después de un tiempo se hacía insoportable. Por suerte, en esta ocasión hay muchos más diálogos (más de mil, para los aficionados a los datos), y todos cómicos. Además los gráficos han sido completamente renovados y hay 60 nuevas clases de enemigos. ¡Caramba!

Dispara a los focos o el pobre Gex acabará como un colador.

El nivel de Egipto es uno de los mejores. Al igual que la sala de control principal.

GEX: DEEP COVER GECKO
Disponible: abril

La historia de los juegos de plataformas para PlayStation

Por aquí, por favor. Cuidado con los pinchos y los alambres de espino.

Nº1 Mickey's Wild Adventure

Todo empezó en diciembre de 1995 con este añejo, pero atrevido juego de plataformas. Se trata de un juego en 2-D pasado de moda, pero con algunas curiosas referencias a la carrera de Mickey como dibujo animado (el nivel Steamboat Willy en blanco y negro). Divertido, pero no se puede decir que fuera el futuro de los juegos de plataformas. ¡Qué pena!



Puntuación 50%

Nº2 Rayman

Un año después, en 1996, aparecieron títulos que incluían todos los elementos propios del género de los plataformas, aunque sin mucho éxito. El primero fue *Rayman*, un juego en 2-D que inicialmente se lanzó en una consola de Atari llamada Jaguar. Era exuberante, pero demasiado difícil y un poco aburrido. Un tiempo después, *Cheesy* intentó convertirse en el primer juego de plataformas en 3-D, pero su calidad era bastante mala.



Puntuación 41%





Caramba con el lagarto

El lagarto con más labia del planeta ha sido sometido a una completa sesión de maquillaje para su próxima aparición en *Deep Cover Gecko*. Mientras que en la primera versión sólo podía correr y saltar, ahora Gex también es capaz de bucear, trepar, practicar snowboard, disparar bolas de fuego (¡vaya!), conducir tanques y montar sobre camellos y cocodrilos, ¡una auténtica locura! También hay dos nuevos personajes con los que jugar, aunque todavía no se han desvelado detalles sobre ellos. Parece que se trata de información *Top Secret*. Sabemos, por lo que respecta a su vestuario, que Gex tiene más de 25 nuevos disfraces en los que enfundarse para librarse de situaciones complicadas.

Sube a este fabuloso tanque y haz saltar por los aires a tus enemigos.

Montar en canguro puede ser divertido. Ve saltando y haz sonar todas las campanas dentro del tiempo establecido.



Aquí hay «lagarto» encerrado

Gex es como Pimpinela Escarlata. No sólo es una incógnita dónde aparecerá a continuación, sino que resulta totalmente imposible reconocerlo bajo un disfraz. Tiene más de 25 trajes diferentes por nivel que le permitirán completar las misiones con éxito. ¡Echa un vistazo! Gex de robot animado; en plan *Salvar al soldado Ryan*; de aficionado al snowboard y como hombre rana. Lo que aún no sabemos es si comerá moscas y mudará la cola.

Te presentamos a Gex buzo (arriba). Aunque se trata de un casco un poco anticuado.

Éste es uno de nuestros favoritos: Gex equipado para hacer snowboard.

Salvar al soldado Gex presenta al lagarto en plena marcha militar. ¡Ateeeen-ción!

Nº3 Earthworm Jim 2

Otra pequeña desilusión para los amantes de los juegos de plataformas. *Earthworm Jim*, el personaje que nos hizo reír tanto en la Mega Drive y la Super NES, pasó a la maravillosa máquina de Sony prácticamente sin cambios. Todavía era un gran juego. Todavía era muy divertido. Pero era exactamente el mismo *Earthworm Jim* de la 16 bits. ¿Apasionante? Para nada.



Puntuación 56%

Nº4 Crash Bandicoot

¡Hurra! Corría noviembre de 1996 cuando, por fin, Sony nos proporcionó a los usuarios de PlayStation el juego de plataformas que tanto habíamos anhelado. Sabiamente, decidieron no copiar el *Super Mario* de la N64. En su lugar, escogieron con ingenio lo mejor de los juegos de plataformas tradicionales y lo convirtieron en un juego en 3-D de aspecto formidable. Era una idea ganadora y *Crash* se convirtió al instante en el personaje más genial de la historia de los videojuegos.



Puntuación 85%

Nº5 Pandemonium

No es un juego que haya creado escuela, pero *Pandemonium* tuvo muchos admiradores en su momento. Su único inconveniente es que era demasiado corto y demasiado fácil, y te marcaba el camino que debías seguir, un detalle que mucha gente odia. De momento, *Crash Bandicoot* seguía marcando la pauta. Pasamos a 1997, año en el que las cosas mejoran.



Puntuación 63%

Alcanzar nuevas cotas

Para cargar con su baúl de fabulosos ropajes, Gex se ve obligado a correr por un montón de niveles diferentes. Como en el primer juego, cada nivel incluye diferentes misiones que completar. Por ejemplo, en el nivel de la nieve tendrás que hacer algunas esculturas de hielo (cortas los bloques de hielo golpeándolos con tu afilada cola), y después matar a algunos duendes locos.

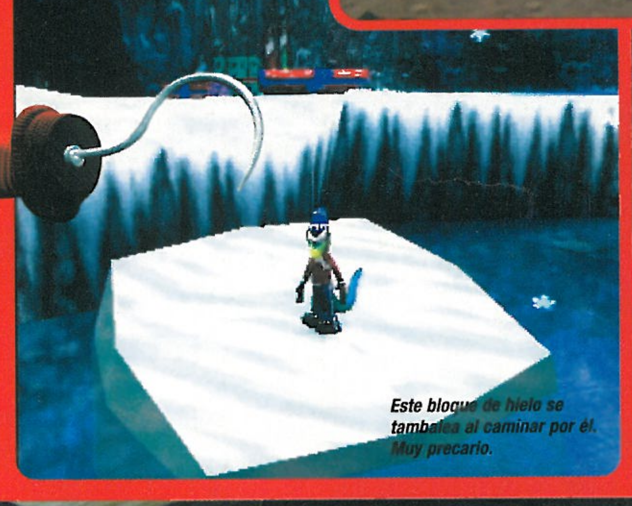
Hay una enorme cantidad de niveles, entre los que se incluyen uno de un pueblo fantasma, otro ambientado en la Grecia clásica, aunque uno de nuestros favoritos es el de Sherlock Holmes. Ataviado con un gorro con orejeras y una capa, como mandan los cánones, tienes que moverte por una vieja y vetusta mansión en busca de evidencias de crímenes. Una vez que hayas encontrado tu magnífica lupa especial puedes utilizarla para examinar pistas. Además podrías llegar a un nivel extra donde serás Gex disfrazado de Sherlock Holmes y te perseguirán grandes bolas de billar a lo largo y ancho de una gigantesca mesa de billar, o nadarás en un enorme fregadero intentando evitar los platos. Un juego de locos y más raro que la peluca de tu abuela.

Ooh, un inquietante nivel de piratas. Dispara a los ojos de la calavera para abrir la puerta.

Mira, Gex con un estúpido sombrero mexicano.



Aquí tienes que correr y destruir las tiendas de campaña enemigas.

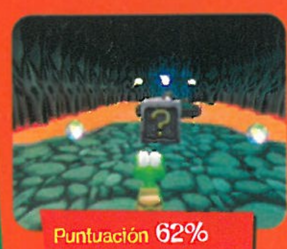


Este bloque de hielo se tambalea al caminar por él. Muy precario.

Aquí en plan Indiana Jones.

Nº6 Croc

En mayo de 1997 aparecieron *Spider* y *Trash It*. Eran juegos originales, pero que decepcionaron por su escasa jugabilidad. ¡Bah! Entonces, en octubre, llegó la primera muestra de un plataformas en 3-D, propiamente dicho, que como tal te permitía vagar libremente por el escenario. El único problema es que *Croc* era muy complicado comparado con *Mario*. ¿Logrará alguien mejorar el funcionamiento del motor 3-D?



Puntuación 62%

Nº7 Oddworld

Mientras, unos avispados desarrolladores tuvieron la genial idea de regresar a los 2-D y mejorarlos. *Oddworld* tenía una animación asombrosa, personajes muy inteligentes y la posibilidad de resolver *puzzles* geniales. ¿Quién necesita ostentosos 3-D cuando puedes hacer juegos así de buenos? Siguiendo la buena racha, a finales de año apareció *Pandemonium 2*, *Hercules* y (lo mejor de todo) *Crash 2*. ¡Feliz Navidad la del 97!

Puntuación 90%

Nº8 Rascal

Mayo de 1998. Tras una interminable espera, llegó *Rascal*, que se perfilaba como un juego de plataformas en 3-D de primera línea. Por desgracia, la espera no valió la pena. Se trataba de una lujosa apariencia y efectos de iluminación en un juego flojo. Tras el normalito *Pitfall 3D*, aparecieron *Tombi*, *Wild 9* y la brillante secuela de *Oddworld*. ¡Fabuloso!



Puntuación 60%



Receta del juego de plataformas perfecto



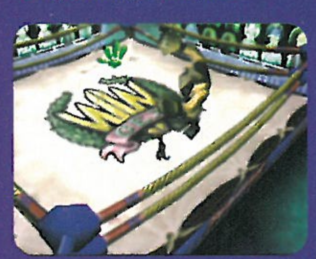
¿Será *Gex: Deep Cover Gecko* el juego de plataformas perfecto? ¡Venga ya! Sabes que no podemos decírtelo hasta que analicemos el juego terminado. Pero, sin duda, está siguiendo muy de cerca la receta de los juegos de plataformas de éxito. Consigue un protagonista simpático, añade algunos mundos interesantes que explorar, mezcla esto en un bol con personajes un poco ingeniosos, rocíalo con unos cuantos secretos y mételo en el horno hasta que los bordes estén bien dorados y crujientes. ¡Suculento!



Lo más importante es conseguir un personaje enrollado que se ponga al frente del juego. En este caso es Gex que cuenta con estupendos giros cómicos.



A continuación, un entorno fantástico para que el pequeño lagarto pueda correr a sus anchas. Este escenario futurista es sólo uno de los muchos que existen en Deep Cover Gecko.



Para condimentar los estupendos mundos del juego nada mejor que algunas magníficas secuencias de lucha. Este enorme ring de lucha libre es un ejemplo perfecto.



Y el toque final: un puñado de secretos (para que puedas jugar una y otra vez) y algunos niveles extra como éste (para hacerlo más estimulante).

¿Recuerdas Enter the Gecko?



¡Manténte en la zona iluminada para evitar a los fantasmas!



Los mundos son magníficos, pero la cámara marea un poco.



Ooh, qué despliegue de colorido. De hecho, es un poco exagerado, ¿no crees? ¡Ay, me siento enfermo! Creo que tendré que irme a casa y tumbarme un rato en la habitación oscura.

La hierba siempre es más verde, ¿verdad?

De acuerdo, el nuevo juego de Gex te tiene babeaaando de emoción, pero, ¿qué hay del original? Aunque tiene un año — lo que equivale a unos 612 en términos de videojuegos— *Enter the Gecko* todavía es un título de plataformas muy presentable. El planteamiento es básicamente el mismo que el de la secuela. Hay bastantes mundos temáticos y un ropero enorme con una gran variedad de trajes. Cada mundo tiene una pequeña cantidad de subniveles, con toda una horda de tipos malos a los que despachar a lo largo del camino.

Debes tener en cuenta dos cosas si piensas comprarlo: es un poco tosco en los detalles (no presta mucha atención a los gráficos y la cámara es algo engorrosa) y los fragmentos con voz son realmente pesados.



Has completado el nivel, ahora ya puedes exigir ese mando a distancia.



Los enemigos del original no eran tan excitantes. ¡Mira ese huevo!

Pero nunca se sabe, quizá pronto aparezca en la gama Platinum y entonces será toda una ganga.

Nº9 Spyro the Dragon

¡Toot, tot-toot! 1998 se acaba y Sony desata la tormenta con su soberbio nuevo juego de plataformas, *Spyro the Dragon*. Aunque parecía tan bueno como los títulos en 3-D de cualquier otro sistema, la jugabilidad fallaba un poco. Los exquisitos mundos estaban demasiado vacíos, por lo que resultaba un poco soso y repetitivo. Aún así, era bastante divertido y una secuela de este título podría ser increíblemente brillante.

Puntuación 90%

Nº10 Bichos

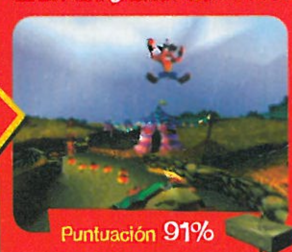
Otro juego de Sony, en esta ocasión basado en la reciente película de animación de Disney. No se trata del mejor juego del mundo, pero las aventuras de Flik en este título de plataformas son realmente entretenidas y variadas, y reflejan muy bien el ambiente de la película. Ha sido toda una sorpresa en realidad ya que la mayoría de los juegos basados en películas son horrorosos. ¡Hurra por Flik!



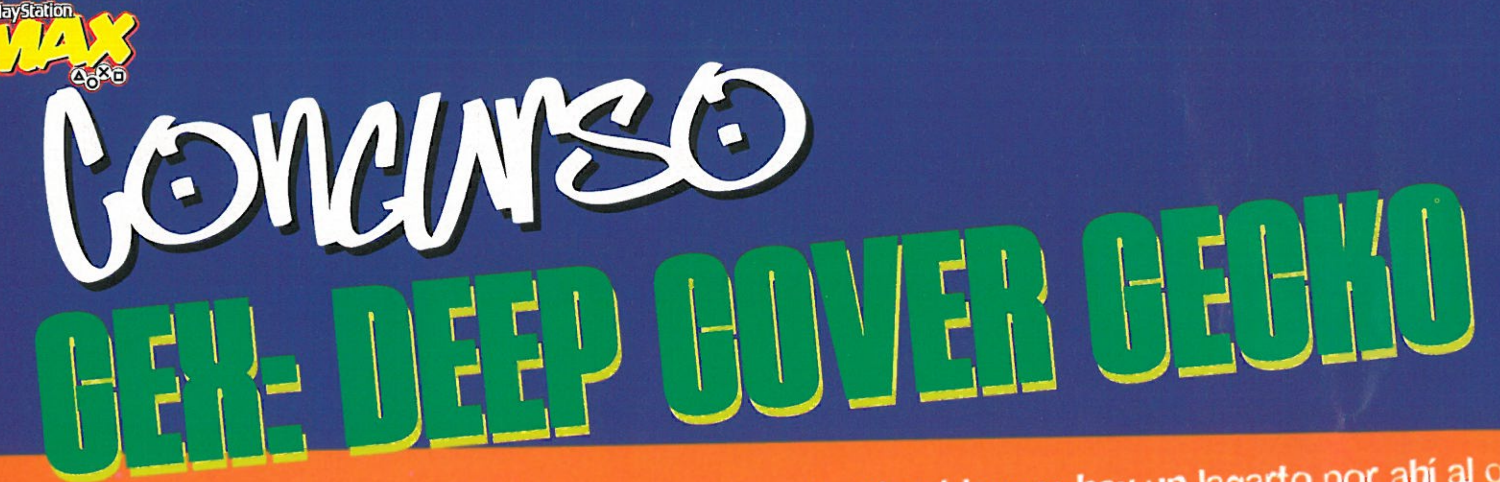
Puntuación 82%

Nº11 Crash 3: Warped

Y así, a finales de 1998, el círculo se cerró con el lanzamiento de *Crash Bandicoot 3*. ¿Qué podemos decir? Los gráficos eran incluso mejores, *Crash* era incluso más genial, y en esta ocasión había mucho más para hacer y para ver, y mucha más libertad de movimiento. De nuevo, *Crash* demostró ser el juego de plataformas más impresionante para PlayStation. ¡Hey, Sony! ¡Venga va, ese *Crash 4*! Mmmh, por favooor.



Puntuación 91%



Hola, amigos. Soy Crash y necesito vuestra ayuda. He oído que hay un lagarto por ahí al que le gusta trabajar (es agente secret... ¡glups, eso no podía decirlo!) y que además es un gran aficionado a la tele. Por lo visto, es el protagonista de un juego de PlayStation y ahora se dispone a lanzar su segunda parte. Dicen que es muy bueno y he pensado que quizá podría ayudarme a derrotar al malvado Neo Cortex. ¿Lo habéis visto por aquí? Creo que le gusta disfrazarse y no consigo averiguar quién es.

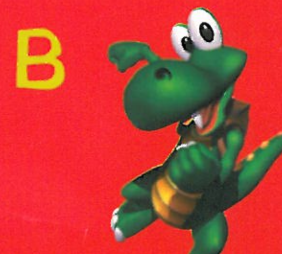


¿Cuál de los siguientes personajes es Gex?

A



B

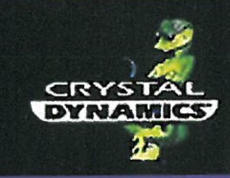


C











Y PODRÁS GANAR...

Un juego completo de *GEX: Deep Cover Gecko* para cada uno de los 12 ganadores.



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:

CONCURSO *Gex: Deep Cover Gecko* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... **TELÉFONO:** ....

GRAN TURISMO 2


Sólo Sony podría hacer atractiva una birria de coche como el Mini... ¿No te dan ganas de comértelo a besos?

¿Cómo que *Gran Turismo* es una porquería? ¿Es que te has vuelto loco? Ah, pues no: comparado con su continuación es una verdadera porquería, es verdad... ¡Aquí está *GT2*!

Creías que no podía hacerse nada mejor que *GT*, ¿eh? Pues se puede, y ya está casi acabado. Faltan varios siglos hasta que salga en España, pero todo el equipo de la *Max* ha estado saltando de alegría por la oficina durante las últimas semanas. ¿La razón? Pues porque hemos visto las primeras imágenes de *Gran Turismo 2*, y ¡es absolutamente maravilloso, totalmente fantástico, increíblemente estupendo y todas las palabras que se te ocurran y que signifiquen lo mismo!

Tiene un aspecto delicioso, aunque Sony no se ha exprimido demasiado el cerebro para bautizarlo, ¿no crees? Pero bueno, les perdonaremos. ¿Y en qué se diferencia *Gran Turismo 2* del original? Por suerte, en lugar de diferencias, Sony ha optado por la técnica de las más grandes series de juegos: «más de todo». Más coches: en esta ocasión se han incluido modelos europeos (como el Mini que ves en una de estas imágenes), así que es posible que antes de Navidades estés conduciendo el mismo coche que tiene tu padre, pero a una velocidad que le provocaría un infarto si te viese... El número de coches que aparecerán en el juego ronda los 400 —sí, CUATROCIENTOS, has leído bien— y serán más diferentes entre sí que los del primer juego. El equipo de desarrollo ha estado conduciendo cada uno de los modelos reales para reproducir con la máxima fiabilidad sus características en el juego.


Aparta, Colin McRae. GT2 *ha llegado... Bueno, todavía no, pero llegará.*


¡Queremos jugar, queremos jugar...!


Vale, parece el coche de tu abuelo, ¡pero rebosa tanto realismo...!

Todavía no sabemos nada acerca de los circuitos —cuántos serán o dónde estarán situados—, pero lo que sí sabemos es que *GT2* tiene UN MONTÓN de opciones para cada carrera. Como en la primera parte, podrás correr en circuitos especiales para carreras de turismos, pero además, ¡esta vez habrá recorridos urbanos, caminos de tierra, montañas, baches, saltos...! Ve abrochándote el cinturón...

Las pistas estilo rally nos han llamado especialmente la atención. Seguramente, los chicos de Sony Japón vieron *Colin McRae Rally* y pensaron «¡Bah! Nosotros podemos hacerlo mejor». Y la verdad es que *Gran Turismo 2* tiene toda la pinta de haber superado a *Colin McRae* en su propio terreno, aunque todavía es pronto para decirlo.

¿Qué más, qué más, qué más...? Ah sí, que *GT2* será compatible con el nuevo controlador de Namco, el JogCon. ¡Y ya está, hasta aquí hemos llegado, por ahora! En cuanto tengamos más detalles (como el color del marco del espejo retrovisor, por ejemplo) te lo haremos saber. Sony nos ha dicho que *GT2* será al menos un 25% mejor que *Gran Turismo*.

¡Caramba! ¿Es que trabajan con una calculadora en la mano? En cualquier caso, lo que está claro es que *Gran Turismo 2* superará a todos los juegos de carreras que han pasado hasta ahora por PlayStation. ¡Estamos deseando verlo competir contra *Ridge Racer Type 4* por la corona de laurel! Habrá que esperar hasta noviembre...

Gran Turismo 2
Lo veremos en noviembre.
¡Aur, aur, aaauuuuurrr!



Primera Impresión
Es la continuación del mejor, ¿cómo quieres que sea?

Street Fighter Alpha 3

Street Fighter Alpha 3 será, posiblemente, el mejor *beat 'em up* al que hayas jugado. Es un serio aspirante al trono de *Tekken 3*, y cuenta con 36 personajes, un torneo mundial estilo *Soul Blade* y, por supuesto, un modo para dos jugadores alucinante. Magias a porrillo y combos imposibles, ¿te animas? Podrás repartir mamporros a diestro y siniestro con *SFA3* a partir de... ¡Ya!

Driver

En *Driver* no sólo las persecuciones de coches son fabulosas, también el argumento es brillante. Tú eres Tanner, un policía clandestino con asombrosas habilidades al volante, y tu misión es desbaratar los planes de una enorme red criminal. Perseguirás a los malhechores en tu coche por carreteras llenas de tráfico y... Bueno, no te estropearemos las sorpresas tan pronto... En el próximo número te ofreceremos un análisis.



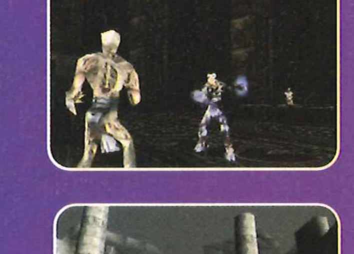


Sueños oscuros

¡Es un ladrón de almas! ¡Es Ralziel, el legendario! ¡Es *Legend of Kain: Soul Reaver*! Y está aquí para acabar contigo, Lara...

¡Vaya, realmente espeluznante! *Legend of Kain: Soul Reaver* es tan oscuro y misterioso que te esconderás tras los cojines del sofá mientras juegas. Pero también porque es tan brillante que no serás capaz de mirarlo cara a cara. Es lo mejor que hemos visto desde *Tomb Raider 3*. Cuando mueres en *Soul Reaver*, el juego no se acaba sino que te envían a un «plano espectral», donde debes recoger suficientes almas para volver al «plano real» en el que te encontrabas antes de morir. Tu personaje, Raiziel, es malo, y eso te da libertad para cargarte a todo el mundo con tanta impunidad como te apetezca. Además, con el tiempo te vuelves más poderoso. Puedes volar, dar volteretas y bucear sin temor a ahogarte —entre otras cosas, porque ya estás muerto—, matar a mamporro limpio, lanzar hechizos, arrojar lanzas... *Soul Reaver* va a ser un juego genial, y demasiado bueno para poder contártelo todo en un espacio tan pequeño como éste. El mes que viene lo analizaremos a fondo.

Soul Reaver
Disponible: mayo



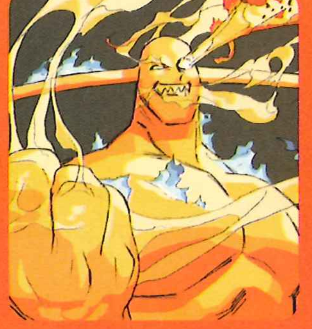
«Perdone, funesto demonio, pero le estaría muy agradecido si me prestara su alma un ratito para que yo pudiese volver a la tierra...»

Wing Over 2

TACTICAL FLIGHT ACADEMY
TACTICAL FLIGHT ACADEMY
TACTICAL FLIGHT ACADEMY
2

¿Exámenes en PlayStation? ¡Qué no cunda el pánico, que son exámenes de vuelo! En *Wing Over 2* ingresarás en una escuela de vuelo para aprender cómo ser un auténtico Top Gun..., o algo así. Hay un montón de aviones que pilotar, aunque los gráficos no tienen muy buena pinta todavía... ¿Será éste el mejor simulador de vuelo para PlayStation? Puede, pero para ello tendrá que mejorar bastante todavía. ¡Tiempo al tiempo!

Dark Stalkers 3



¡Oh, no, otro *beat 'em up*! Ah, pero es de los creadores de la serie de *Street Fighter*. Está inspirado en un argumento de terror, por lo que tendrás que enfrentarte con momias egipcias, vampiros y demás parientes. Hay 16 personajes, aunque ninguno de ellos es el malhumorado profesor Van Helsing de Drácula. ¡Jo!

NEED FOR SPEED IV

Conduces un deportivo a todo trapo y protagonizas persecuciones de película, ¿qué es? ¡*Need For Speed IV*!

Seguro que te acuerdas de *NFSIII*, ¿verdad? Aunque es menos probable que recuerdes las dos primeras partes de la serie. Bueno, tampoco importa: el único *Need For Speed* realmente bueno fue el tercero. La mala suerte hizo que *NFSIII* pasara un tanto desapercibido por la escena PlayStation, porque su lanzamiento coincidió con los todopoderosos *Gran Turismo* y *Colin McRae Rally*. Se trataba de un excelente juego, pero...



Bueno, por fortuna, los muchachos de Electronic Arts han dado con la solución: explotar y mejorar el motor 3-D de la tercera parte de la serie para programar la cuarta. Lo malo, quizás, es que corre el riesgo de coincidir —por segunda vez— con el gran eclipse de las carreras: *Gran Turismo 2*. La única posibilidad para *Need For Speed IV* sería salir antes que la continuación de *GT*.

¿Y cómo es este *NFS*? Bueno, muy bueno. Pero todavía está en una fase muy inicial de desarrollo. La versión que hemos probado funciona a muy pocos cuadros por segundo y se pixela una barbaridad, pero ya es posible discernir cómo será el juego final y... ¡vaya, qué pasada! Se mantiene fiel a las directrices básicas de sus antecesores: velocidades increíbles, reproducciones de los deportivos más nuevos, rápidos y famosos del mundo, pantalla partida para dos jugadores, escenarios muy variados, carreras nocturnas y diurnas, tráfico en ambos sentidos, coches patrulla que te persiguen... Es como *NFSIII*, pero a lo bestia.

La intro te muestra más o menos qué tipo de cosas vas a encontrarte a lo largo del juego: carreras, coches que se deforman con los golpes, motores que se queman, caminos alternativos, atajos dificilísimos de tomar, una locomotora con la que estarás a punto de pegártela en una de las carreras, vallas de contención que vuelan por los aires a 250 km./h., coches casi tan famosos como rápidos..., ¡y policías que te persiguen en helicóptero! Esto sí que es nuevo, ¿eh?

La sensación de ir a todo trapo por circuitos atestados de tráfico en ambos sentidos, esquivando camiones y provocando accidentes, perseguido por tres coches de policía y un helicóptero, oyendo lo que los agentes de la ley te gritan una y otra vez con sus megáfonos —«¡Échese a un lado de la carretera!», «¡Reduzca la velocidad!»— continúa siendo una de las más intensas que hemos experimentado con una PlayStation. Si Electronic Arts consigue que *Need For Speed IV* funcione con suavidad y una resolución decente, te enamorarás de él en cuanto lo pruebes.



¡Anda, una señal de tráfico! ¿Alguien sabe para qué sirven?





Si no frenas un poco, te tragarás esa espantosa furgoneta fucsia...



¡Era un coche tan caro...!



Conductoooor, amigo conductoooor, la senda es peligrooosaaaaa...



Hay algunos puentes y túneles preciosos en la roca, pero..., están demasiado duros.



La secuencia de vídeo introductoria es un frenético resumen de todo lo que encontrarás en el juego.



NEED FOR SPEED IV
Disponible: Sí



¿Ese edificio no está al revés? Ah, no, eres tú, que has volcado...



Éste serás tú cuando juegues: una versión poligonal del novio de Barbi.



¡MENUDO TORTAZO!

Los accidentes siempre son divertidos (en una pantalla de televisión), y en este juego tendrás todos los que quieras. Bueno, no: muchos más. Los adversarios de la CPU son terribles. Siempre intentan echarte fuera de la carretera, y si no les dejas adelantarte, te pitan y te pitan hasta ponerte nervioso y claro, luego pasa lo que pasa... Que si un pierna por aquí, que si una rueda en un ojo, que si un incendio, que si gritos... Consejo de oro: en casos así, huye.



¡Uuuuyyyyyyy, qué tortaaaa...! Repitámoslo en la siguiente curva, ¿de acuerdo?



No nos hacemos responsables del percance sufrido por este taxi.

Primera impresión

Puede que todavía se parezca demasiado a *NFSIII*, y de momento funciona peor que aquel, pero todavía es muy pronto para juzgarlo. Estamos seguros de que EA lo convertirá en una auténtica maravilla antes de lanzarlo al mercado.

¡QUÉ BONITO!

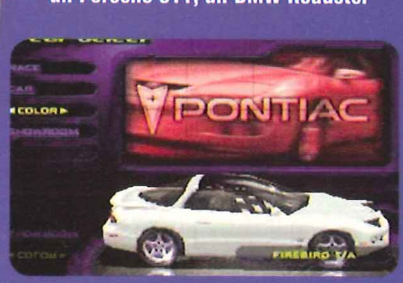
Si hay algo natural, propio e intransferible, de la serie *Need For Speed* son, sin duda, sus escenarios: son tan..., americanos... Pero eso no es nada malo, claro. Las Montañas Rocosas, los valles de Texas, los paisajes a lo *Twin Peaks*... Lo tomaremos como una forma diferente de estudiar geografía.



Es tan primaveral que casi da alergia.

COCHES DE LUJO

Lo mejor de la versión inacabada que hemos probado de *NFSIV* son los coches: reproducciones exactas de las marcas más codiciadas del mundo. ¿No soñaste siempre con conducir un Porsche 911, un BMW Roadster Z3, un Ferrari 250, un Pontiac, un Lamborghini Diablo...? Pues sigue soñando, porque el juego tiene todos estos y muchos más. La versión final del juego pondrá a tu disposición un total de 16 coches, a los que podrás cambiar el color, la amortiguación, el recorrido de las marchas y todo lo que te de la real gana (por si otro de tus sueños era ser mecánico).



El Firebird de Pontiac. Una preciosidad.

Esta es la habitación de muestras. Un señor te cuenta las características de este Roadster Z3. ¿Te lo llevarás puesto?



Syphon Filter

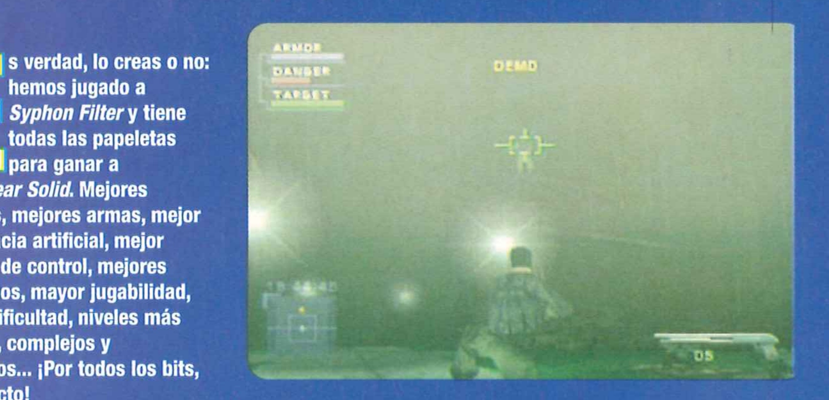
Primera impresión

Syphon Filter es una auténtica pasada. Es fantástico, maravilloso, increíble, largo, muy jugable... Querido Solid Snake: tienes los días contados.

Metal Gear Solid ya tiene competidor. Se llama *Syphon Filter* y... ¡Todo apunta a que dejará en ridículo al doble CD de Konami!

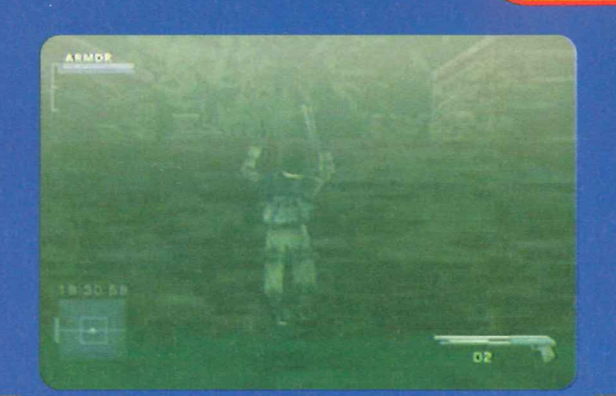
Es verdad, lo creas o no: hemos jugado a *Syphon Filter* y tiene todas las papeletas para ganar a *Metal Gear Solid.* Mejores cámaras, mejores armas, mejor inteligencia artificial, mejor sistema de control, mejores escenarios, mayor jugabilidad, mayor dificultad, niveles más grandes, complejos y detallados... ¡Por todos los bits, es perfecto!

Cuando apenas habíamos oído hablar de él, Sony nos envió una versión casi acabada del juego americano (ya a la venta en territorio yanqui) y nos quedamos boquiabiertos. Es alucinante, de verdad. De verdad, de verdad, de verdad. Más que un competidor de *MGS*, *Syphon* es un compendio de lo mejor de muchos juegos. Imagínate un título capaz de ofrecer todo lo bueno de *Metal Gear Solid, Tomb Raider 3* y el primer juego de *Die Hard Trilogy.* ¿Ya? ¿Te lo has imaginado? Pues ahora ponle un argumento estilo *Tomorrow Never Dies* y súmale lo más genial de tres juegos de Nintendo 64: *GoldenEye*, *Mission: Impossible* y *Zelda.* ¿Qué te parece? Inimaginable, ¿verdad? Pues eso es exactamente *Syphon Filter*: personaje estilo *Metal,* cámara a lo *Tomb Raider,* control a lo *Die Hard*, un modo francotirador mejor que el de *Metal Gear* y el de *GoldenEye* juntos, muchos elementos de *GoldenEye* —como las antenas de satélites que hay que desactivar o las bases de datos que hay que destruir—, algunos detalles propios de *Mission: Impossible* —como el personaje en tercera persona que se transparenta cuando la cámara se acerca mucho por detrás, para que la cabeza no tape toda la pantalla— y un sistema de apuntado semiautomático casi igual que el de *Zelda* (sin duda lo mejor de este juego).





La primera vez que juegas te da la sensación de que no aprenderás a controlarlo nunca, pero esa impresión dura apenas un minuto. Cuando descubres todas las posibilidades del personaje, las combinaciones de botones, los movimientos... ¡Qué maravilla, puedes hacer todo lo que siempre quisiste hacer con los demás juegos de aventuras en tercera persona! Correr, apuntar y disparar al mismo tiempo, cambiar de arma sin parar de moverte, cubrirte tras un obstáculo y asomar un poco la cabeza para apuntar y disparar, acercarte sigilosamente por la espalda a un enemigo y matarle sin que llegue a activar la alarma, saltar y rodar por el suelo para pasar por los pelos por una puerta electrónica que se cierra... *Syphon Filter* lo tiene todo. Tiene más que todo. Tiene cosas que no habíamos visto jamás... Pero no querrás que te chafemos todas las sorpresas tan pronto, ¿no? El mes que viene te daremos más detalles. Ahora, aprovecha cuanto puedas *Metal Gear Solid,* el mejor juego de la historia, por el momento. Intenta exprimir al máximo el juego de Konami, porque ese título te va a durar muy poco...

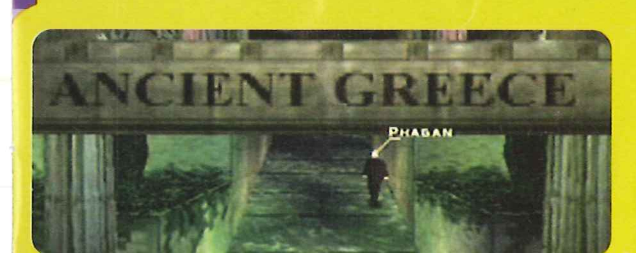






Logan, Gabriel Logan

Bien, ahí está Phagan. Ya sabes lo que tienes que hacer, sé sigiloso.





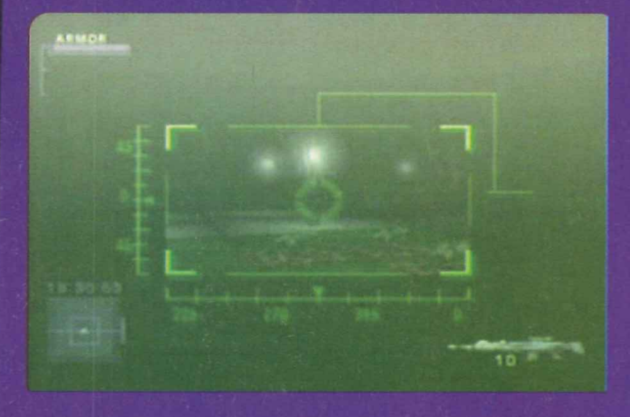
Vaya, pues sí que eres guapetón cuando te arreglas.

El prota de *Syphon Filter* es, en según qué casos, una especie de James Bond. Aquí, por ejemplo, está en el Museo Arqueológico de Nueva York. Ha asistido a una fiesta para contactar con Phagan, un agente doble. Lo malo es que el museo está atestado de malos por todas partes y tienes que pasar desapercibido (matándolos a todos sin hacer ruido y, aún más difícil, sin que ellos lo hagan al verte). Otro problema: una asesina del bando contrario también está buscando a Phagan para cargárselo. Tendrás que ser rápido y buscar bien, porque sólo este nivel ya es más grande que la mitad de *Metal Gear Solid*...



Tu equipo está en contacto contigo en todo momento gracias al Codec (lo llevas en la misma oreja que Solid Snake, qué casualidad).

Modo francotirador



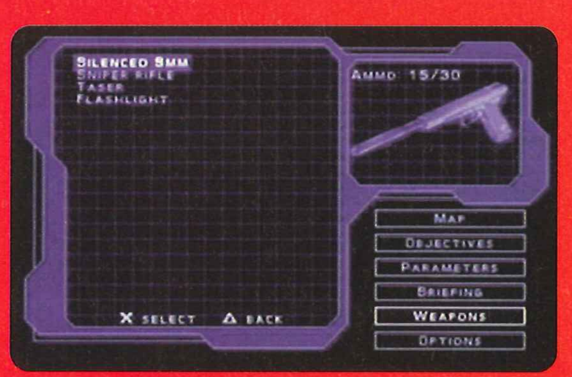
Apunta bien a esa farola. Es mejor romper las bombillas, porque los malos tardan más en verte.

Como en *GoldenEye*, en *Syphon Filter* puedes apuntar utilizando la perspectiva en primera persona con todas las armas. Y también como en *GoldenEye*, una de las armas es un rifle con mira telescópica. Este rifle se parece mucho a los prismáticos de *Metal Gear Solid*: con un botón aumentas el zoom y con otro lo disminuyes. Cuando tengas el objetivo justo en el centro de la crucecita, no tienes más que pulsar Cuadrado...

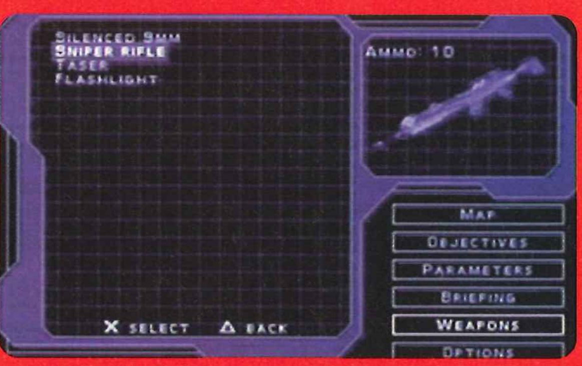
¿Qué, crees que vas a fallar el tiro? Pues para eso está el zoom, hombre. Amplía hasta ver el filamento de la bombilla.

De armas tomar

En *Syphon Filter* hay un montón de armas distintas. Para que no las confundas, en el menú de pausa puedes entrar en la opción «Weapons» y, desde allí, leer la explicación de cada artilugio: su alcance, su tiempo de recarga, su capacidad destructiva... Los menús de *Syphon Filter* son casi tan geniales como el juego.



La pistola con silenciador. Es genial, ya que te permite cargarte a los malos de uno en uno sin que los demás se enteren.



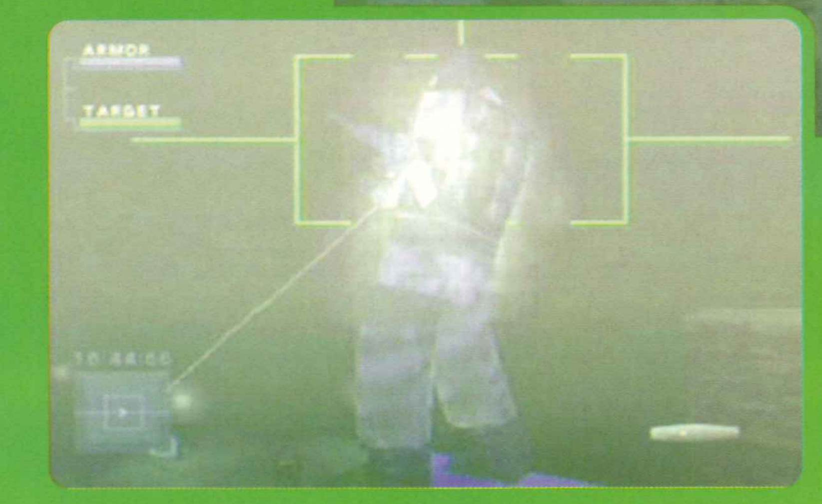
El rifle de francotirador es maravilloso. Por desgracia, las balas para este cacharro escasean, así que tendrás que ser preciso.

Logan, Arguiñano Logan

Apuntas, disparas tu cablecito...

Una de las principales y más novedosas aficiones de Logan es la cocina: le apasiona freír a los malos. Eso de matar a balazos está muy bien, y también lo hace, pero donde esté un terrorista frito que se quite todo lo demás...
Una de las armas que tienes desde el principio del juego (y en todas las misiones de después) es el denominado Taser. Es un artefacto provisto de un cable acabado en un electrodo. Cuando disparas a un malo, el electrodo se le clava en la carne y el aparato suelta una descarga de 500.000 voltios. Esta descarga no termina hasta que no sueltas el botón de disparo, por lo que el procedimiento es el siguiente: el malo se convulsiona, grita de forma entrecortada, su ropa empieza a echar humo, la tela se quema y, finalmente, el malo se convierte en una especie de albóndiga ígnea encapuchada. ¡Ya está la comidaaa...!

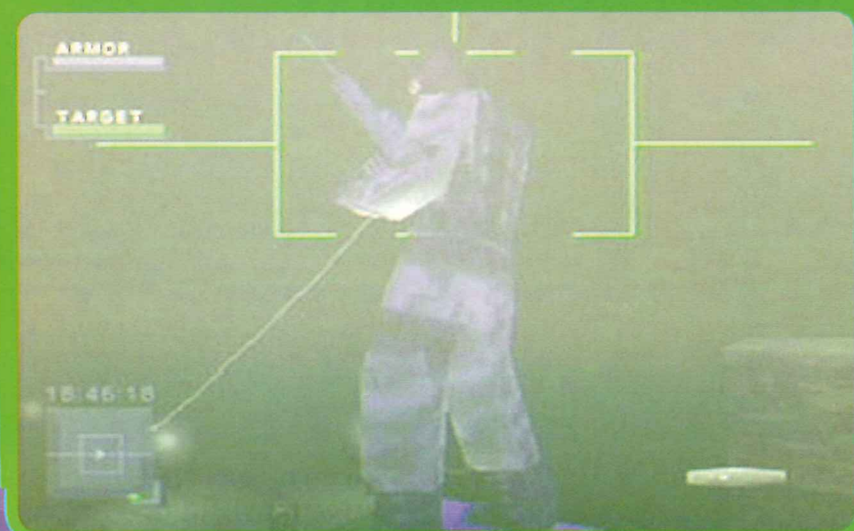
... Comienza a arder...



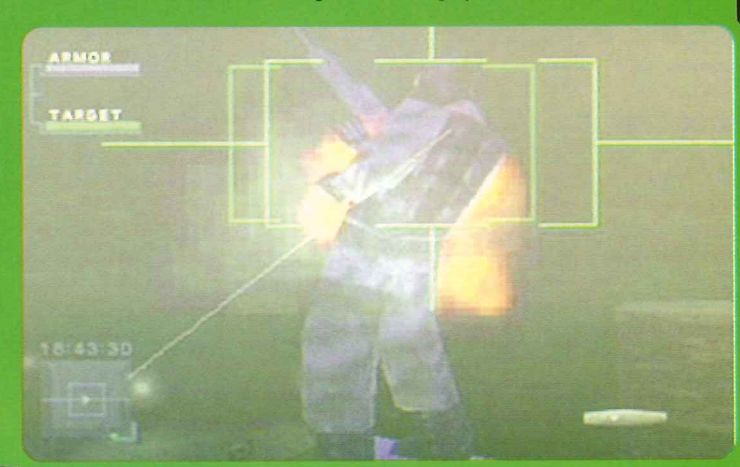
... La ropa empieza a echar humo...



... El electrodo se clava y la cámara se coloca detrás de la víctima para que veas lo que le pasa...

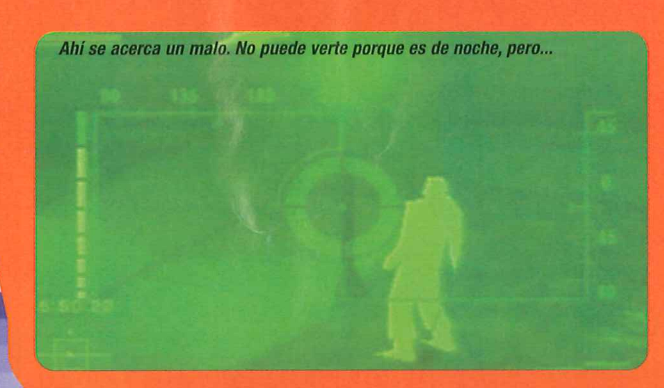


... Y el malo se convierte en una gran bola de fuego. ¡Qué bonito es cocinar!





Caza de noche, como los gatos

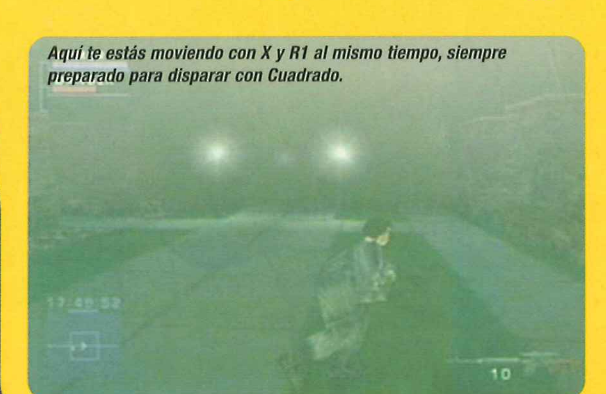

Ahí se acerca un malo. No puede verte porque es de noche, pero...

En los niveles nocturnos, además del rifle de francotirador normal, tienes un rifle de visión nocturna. Es una mezcla entre el anterior y las gafas de infrarrojos de *Metal Gear*: los seres vivos y las fuentes de calor aparecen como figuras verde fosforito.


... Al dispararle, has fallado. Por el ruido de tu disparo, adivina dónde estás y...


... Consigues que lo olvide con un tiro en la frente. Ya no se mueve. Bien hecho.

Un juego de película


Aquí te estás moviendo con X y R1 al mismo tiempo, siempre preparado para disparar con Cuadrado.

Al igual que sucedía en el primer juego de *Die Hard*, en *Syphon Filter* los botones de desplazamiento lateral son imprescindibles. EL botón X sirve para agacharse. Si combinas X con la cruceta direccional harás que tu personaje ande o gire en cuclillas, sigilosamente. A su vez, si combinas X, los botones de desplazamiento lateral (L1 y R1) y la cruceta direccional..., ¡vaya, podrás moverte como te de la realísima gana! Te acostumbrarás a combinar todos los botones en un minuto, no tengas miedo.


También puedes correr lateralmente sin pulsar X, claro. La suavidad de los movimientos de Logan es indescriptible.

Logan, Solid Logan

Este chico tiene múltiples personalidades. Tan pronto hace de agente secreto, con smoking, pajarita y acento inglés de sangre azul, armado con una pistola con silenciador y mucha paciencia, como se disfraza de Solid Snake poniendo voz a lo Bruce Willis. Aquí lo tienes, en pleno Central Park: mochila de camuflaje, traje azul oscuro, botas, ametralladora, recortada, mapas de la zona, radar y, ante todo, cara de tipo duro. Un agente todo terreno, vaya. Logan es más duro que el pan que nos dan para comer en el bar de la esquina...







Explosivo

¿Crees que sería estupendo si en *Gran Turismo* pudieras expulsar a tu colega de la carretera disparando proyectiles? ¡Pues apunta, lo tuyo es *Tank Racer*!

Tank Racer

Disponible: abril

Tanques. Sí, esos vehículos acorazados que salen en las aburridas películas que tanto gustan a tu padre... Pero no desesperes, los que aparecen en *Tank Racer* son mucho más divertidos. Todos ellos están trucados y pueden llegar a alcanzar velocidades espeluznantes. ¡Sí, lo que oyes: tanques de carreras! ¡Ahora podrás competir con unas máquinas enormes y ruidosas! Tu objetivo es ganar el Campeonato Mundial de Tanques y si no puedes jugar limpio, no te preocupes, empuja a tu contrincante y ¡hazlo volar con un enorme proyectil! ¡Qué risa! En este juego hay un montón de *pick ups*, todos muy útiles. Entre ellos están el propulsor turbo, el obús que hace rodar a todos los tanques rivales de la zona o el proyectil que dejará a tus enemigos hechos papilla. Asimismo, a medida que avanzas por los niveles puedes conseguir mejores armas. Por ejemplo, en las pistas doradas hay deslizantes que provocan que tu contrincante pierda el control de su vehículo y minas con descargas eléctricas que dejan totalmente fuera de combate a los otros tanques. Las pistas tienen un aspecto asombroso. Hay doce en total, cuatro en cada liga, y las últimas están situadas en lugares rarísimos, como La Costa Azul, un parque temático y..., ¡la luna!

Puedes escoger entre 15 modelos de tanques diferentes. No sólo deberás correr lo más rápido que puedas, sino que también deberás esquivar obstáculos, triturar edificios y hacer volar absolutamente todo lo que te encuentres por delante. En el modo lucha tu objetivo principal consiste en ir a toda pastilla por uno de los ocho circuitos contra otros tres competidores a los que debes lanzar enormes explosivos. ¡No está mal! También hay un modo Time Trial, donde debes intentar superar tus mejores tiempos de vuelta, pero (¡oh, no!) deberás prescindir de los proyectiles. ¡Qué pena!

Si esperas un juego de carreras convencional será mejor que te mantengas alejado de *Tank Racer*. Pues la clave del juego no consiste en cambiar las marchas o tomar las curvas de manera más inteligente, se trata simplemente de ¡PASARLO DE MIEDO! Es una versión totalmente alocada de *Rollcage*. ¡Es igual de rápido, pero sus vehículos tienen ruedas más anchas y armas más potentes! ¡Fan*tanque*tástico!



Eso es. Tira un proyectil directo a la carcasa de tu contrincante. ¡Qué risa!



En el modo para dos jugadores te morirás de risa. La mejor opción si quieres pasarlo bomba con tus compañeros.

Primera Impresión

Tiene todos los números para ser un juego estupendo, aunque un poco chalado.

Alien Resurrection



Da más miedo que una avispa en los pantalones. Ripley vuelve en *Alien Resurrection*, una nueva aventura de acción en tercera persona basada en la película. Por suerte, tiene mejor aspecto que la aburrida *Alien Trilogy*. ¡La acción parece que no tenga que llegar nunca a su fin! No paran de llegar babosos aliens dispuestos a hacerte la vida imposible. Esperemos que *Alien Resurrection* sea tan bueno como esperamos.

T'ai Fu



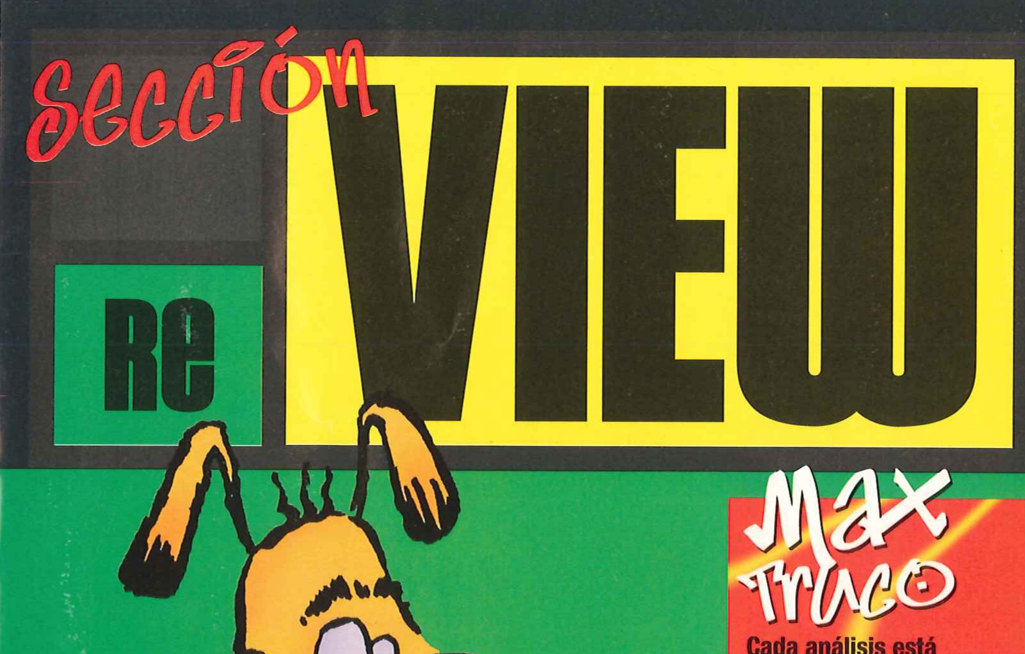
Según los expertos, los tigres están a punto de extinguirse. Pero en *T'ai Fu* vuelven a la lucha. Se trata de una mezcla entre *Crash* y *Tekken 3* con unos enormes niveles en 3-D asombrosos. ¡Tu eficaz patada voladora también está muy bien! ¡Hay cantidad de cosas por hacer y un montón de malos a los que aniquilar! Un título fabuloso.

Indiana Jones

Y LA MÁQUINAINFERNAL

¿Lara con sombrero y látigo? ¡Espera! Indiana apareció por primera vez cuando iba en busca de no se qué arca perdida. Ahora, tras seguir de cerca a la Croft en PlayStation, ha conseguido protagonizar un juego genial. Estás en 1947 y tienes que detener a los rusos y a su siniestra Máquina Infernal. Indiana no sólo utiliza su famoso látigo, sino también bazucas enormes en esta aventura en 3-D de aspecto increíble.

Sección REVIEW



Max Truco

Cada análisis está acompañado de un truco que te ayudará a avanzar en el juego, o te comentará alguna característica relacionada con su jugabilidad para que así puedas decidir si merece o no la pena comprarlo. ¡Tope!



PREMIOS

Si un juego es particularmente bueno le concederemos uno de nuestro premios especiales. Esto te ayudará a saber fácilmente si debes invertir tu dinero en ese título. Bronce es «bueno», plata es «muy bueno», y oro... ¿A qué esperas para comprarlo?



70-79% *80-89%* *90-100%*

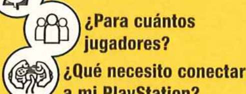
DATOS

¿Quién distribuye el juego en España?

¿Cuánto cuesta?

¿Para cuántos jugadores?

¿Qué necesito conectar a mi PlayStation?



Características

En este apartado encontrarás información sobre los rasgos primordiales del juego, como, por ejemplo, cuántos niveles tiene, el número de personajes, etcétera.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

¿Bonitos como una flor o feos como una patata?

SONIDO: 12345

¿Es divino cual música celestial o infernal cual martillazo en la cabeza?

JUGABILIDAD: 12345

Un dato importante. ¿Es divertido o no?

ADICTIVIDAD: 12345

No será muy alta si te pasas el juego en cinco minutos.

Aquí es donde expresamos sin reservas lo que pensamos sobre el juego. Corto, pero riguroso. Y luego lo puntuamos.

80 POR CIENTO



PRUEBA CON

En este apartado te ofrecemos una lista de dos o tres juegos del mismo género que el que estamos analizando para que puedas comparar y elegir el que más te convenza.

METAL GEAR SOLID

No solemos expresar nuestro veredicto aquí, pero es que nuestro analista de juegos describe *Metal Gear Solid* como... ¡el mejor juego de la historia! Y está totalmente alucinado, encantado, emocionado... Lee nuestro análisis y descubrirás la razón de tanta euforia.



30

RIDGE RACER TYPE 4

La cuarta parte de la famosa serie de juegos de carreras arcade te hará babear de emoción. ¿A qué esperas? Venga, ponte cómodo y presta atención a lo que te explicamos en la página 40. (Aviso, la lectura del análisis de *RRT4* puede producir efectos alucinógenos, recuerda que la revista NO es un volante).





40

ANALIZADOS EN ESTE NÚMERO

METAL GEAR SOLID

ORO

Unos terroristas han tomado un vertedero de armas nucleares. La suerte del mundo está en tus manos. ¡Venga, rápido!

¿PREPARADO para dar la bienvenida al mejor juego del mundo? Sí, siempre decimos lo mismo, pero esta vez es la pura verdad. Te presentamos al MEJOR juego de la historia de PlayStation. ¡Palabra!
No tiene nada que ver con ningún otro juego y sin embargo, por extraño que parezca, combina aspectos de muchos otros títulos. Es, por ejemplo, como *Tomb Raider*, pero con mucha más acción. Digamos que es como *Resident Evil*, pero puedes contemplar la acción desde cualquier ángulo. Y podríamos seguir y seguir...
Donde *MGS* aventaja al resto de títulos es en el enfoque. Se trata, básicamente, de actuar con sigilo. Debes deslizarte por el suelo y moverte a hurtadillas por todas partes, porque si un vigilante te descubre llamará a sus compañeros y te acribillarán con sus pistolas especiales. Para avanzar, pégate, por ejemplo, a una pared sombría y podrás moverte sin ser visto por delante de las narices de tus enemigos. También puedes esconderte detrás de un contenedor y los malos pasarán de largo sin percibir tu presencia. A continuación, sal corriendo detrás de ellos, ponte de puntillas y rómpeles el cuello de un golpe seco. Mmmh..., genial.
Cuidado con las cámaras de vigilancia. Deberás calcular a la perfección tus movimientos cuando trepes por las paredes para que no te localicen. En caso de ser descubierto, lánzales una granada para destruir sus circuitos al tiempo que aprovechas para escabullirte agachado. ¡Es genial!
¿Y qué hay de los jefes enemigos? El siniestro Liquid Snake ha reclutado a unos matones indeseables para pararte los pies. Para aniquilarlos, deberás utilizar una técnica diferente con cada uno de ellos. Pero antes, es imprescindible que llegues a controlar el funcionamiento de tu rifle de francotirador y tu lanzador de misiles Nikita, ¡o apañártelas con puñetazos y patadas de lo más ágiles!
Si hay algo en *MGS* de lo que nos podamos quejar es que no hay bastantes momentos de escabullidas y tiroteos. Querríamos salas repletas de vigilantes, montones de ataques con helicópteros y campos de minas inmensos. El juego tiene mucha acción, pero sólo la justa, de modo que si eres un LOCO de *Metal Gear* te lo acabarás en una semana. O antes, si tienes un cerebro fuera de lo normal.
¿Estás aburrido de Chris y Jill de *Resident Evil*? ¿Harto de que Lara se caiga en esos pinchos? Prueba con *Metal Gear*. Es innovador. Excelente.



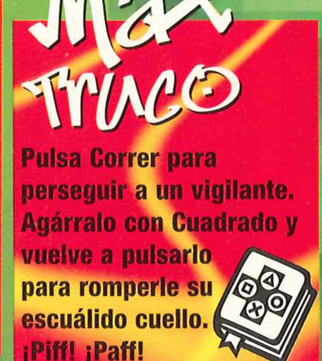
Como Solid Snake, tu primera misión, después de nadar hasta el recinto, consiste en introducirte en la instalación nuclear donde se esconden los malvados jefes enemigos. No tienes quien te ayude, estás solo, así que pasar a hurtadillas por donde están los vigilantes y superar las medidas de seguridad sin ser visto pondrá a prueba tu destreza.



Es muy fácil pasar sin que te vea este vigilante durmiente. Basta con que no hagas ningún ruido...



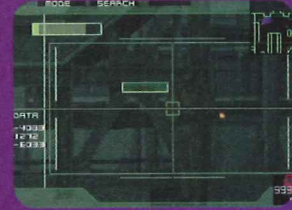
¡No hay manera de entrar en la base! Pero Snake descubre un estrecho conducto de aire y lo atraviesa reptando.



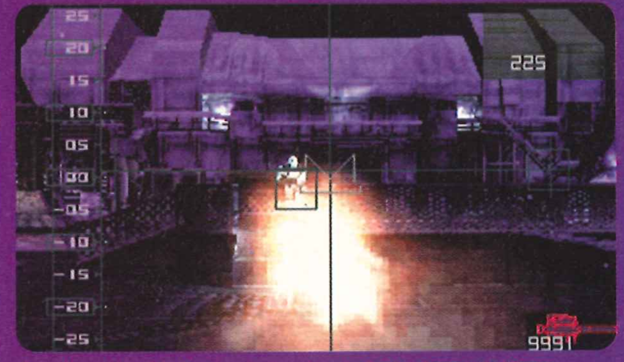
Dirige tus misiles

Uno de los momentos más divertidos: disparar y dirigir un misil Nikita. Podrás guiarlo hasta su objetivo utilizando la perspectiva en primera persona mientras el misil esté volando. ¡Un poco más a la izquierda! ¡Hacia arriba! ¡Bum!

Dispara el misil y, acto seguido, pulsa Triángulo para conseguir una perspectiva en primera persona.



En lugar de ver a través de los ojos de Snake, observarás por el punto de mira del misil.



A continuación, dirígelo a izquierda y derecha hasta alcanzar tu blanco. ¡Toma ya! ¡Uno menos!



un teléfono móvil

Snake lleva en el interior de su oreja un teléfono para recibir mensajes sin desvelar su posición. ¡Shhh! En la base, Donald Anderson y Mei Ling le transmiten consejos e indicaciones (y nada de dedicatorias, menos mal). Chirridos... Corto y cambio.



Snake es un poco ligón y se intenta camelar a todas las chicas del juego.



El traje de goma y cuero de Snake es un vestido especial para escaramuzas, diseñado para protegerle de las temperaturas subárticas. También hace que parezca un tipo durísimo, ¿verdad?



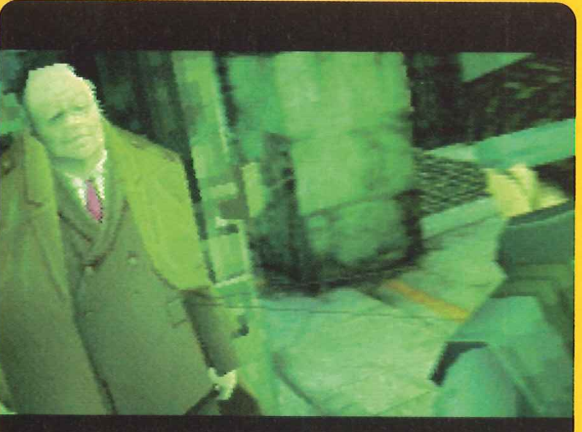


Puede llegar a ser un palo tener que responder al móvil todo el rato, pero es muy útil para recibir consejos, todos ellos imprescindibles.

secuencias de vídeo

El argumento de *Metal Gear* es realmente complicado. Aparece todo tipo de gente que no para de contarte historias de enormes máquinas de guerra y virus letales... Por suerte, los gráficos de las secuencias de vídeo son de primerísima calidad, por lo que no tendrás ocasión de aburrirte.

El hombre contra la máquina. Pero antes, el piloto del helicóptero te vacilará un poco.



A este tipo gordo le han colocado una bomba. ¡Cualquiera se acerca!



El vencido Vulcan Raven se despide de este mundo mientras los cuervos picotean su cuerpo hasta dejarlo hecho migajas.



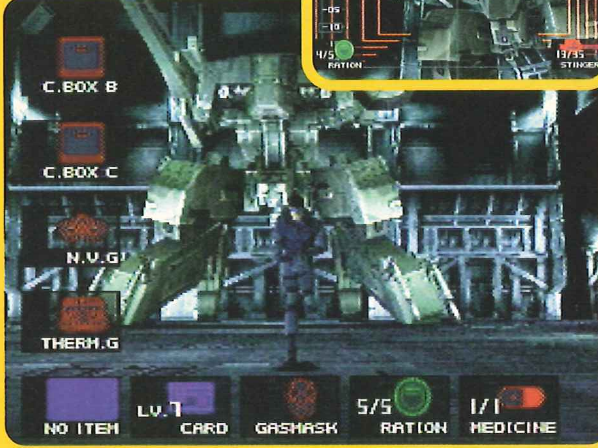
Ponte la camisa o pillarás un resfriado.

¡Es como vivir tu propia película de James Bond! Disfrutarás de montones de ideas nuevas y gráficos estupendos. ¡Todo un as!



¡A por el robot!

Una de las mejores partes del juego es el enfrentamiento, casi al final de la partida, con el mismísimo robot Metal Gear. La máquina es tan grande que la cámara tiene que retroceder para poder captarla en su totalidad, dejando a Solid Snake revoloteando como un mosquito a sus pies.

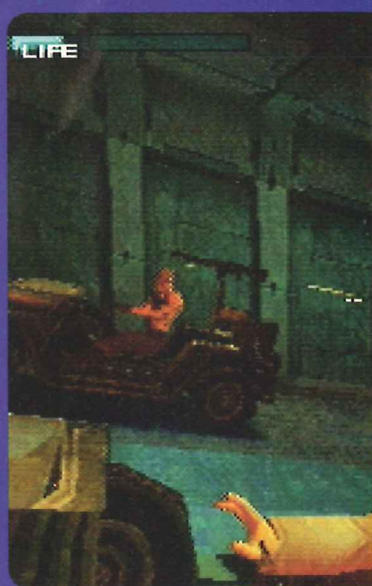


Apunta a la barra redondeada de su hombro izquierdo y luego dispárale directamente a la boca para acabar con él.

Hay power-ups de misiles y energía diseminados por ahí, pero el robot es tan rápido que no te dará tiempo a recogerlos.

¡Felicidades, con

Ep, guarda el secreto: uno de los mejores momentos está justo al final del juego. Snake se sube a un jeep, atraviesa a toda pastilla túneles infestados de vigilantes y sale de la base. Es como un juego de carreras, pero con armas. Y vigilantes. Y túneles. ¡Genial!

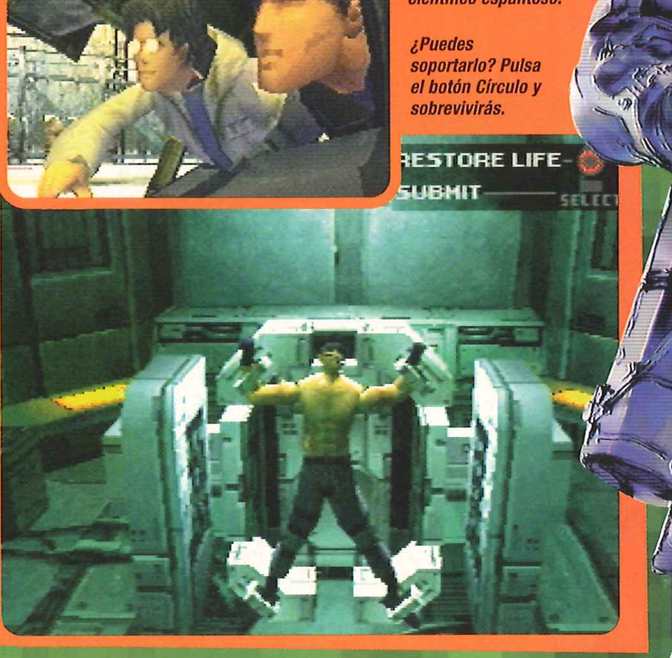




Activa la perspectiva en primera persona para apuntar mejor el arma. Sigue pegándole tiros a Liquid y, al final, acabará desplomándose. No obstante, te llevará lo suyo.

No te pierdas el otro final

El juego tiene dos finales, así que tendrás que jugarlo al menos dos veces para poder verlo enterito. El final al que llegues (un momento culminante) dependerá de si logras superar o no el examen de tortura de Revolver Ocelot. ¿Y en qué consiste eso? Pues mira... ¡No, no, eso sería desvelar demasiado!



Si fallas el examen de tortura, en vez de escapar con la chica lo harás con Otacon, el científico espantoso.

¿Puedes soportarlo? Pulsa el botón Círculo y sobrevivirás.

¡Duro, muy duro el más duro!

Metal Gear presenta cuatro niveles de dificultad que van desde el Fácil (para tu mamá) hasta el Extremo (¡NO VEAS!), pasando por el Normal (está bien) y el Duro (uf). Te diríamos que jugaras en el nivel Duro, pero eso sería privarte del escáner que te muestra donde está todo el mundo y acabarías acribillado. Será mejor que empieces en el nivel normal.

ECT GAME LEVEL
EASY
NORMAL
HARD
EXTREME

Sólo podrás acceder al nivel Extremo una vez que hayas acabado el juego. ¡Es súper difícil!



ductor!

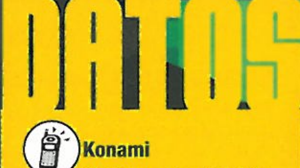
y además... Silent Hill

Como si *Metal Gear* no fuera suficiente, cada copia del juego viene acompañada de una demo de *Silent Hill*, el juego de terror épico que será todo un éxito el próximo verano. Lo mejor es que lo descubras por ti mismo. Su atmósfera siniestra y espeluznante provocará las peores pesadillas incluso a los más valentones. Qué miedo.

Incluso mejor que **Resident Evil** y **Tomb Raider 3**. ¿Qué, otra buena sesión de **explosiones** y tiros...? ¡Estupendo!

Silent Hill *será el siguiente exitazo de Konami, después de* Metal Gear Solid. *Es una aventura al estilo de* Resident Evil *realmente escalofriante. Con* Metal Gear *recibirás GRATIS una demo gigante del juego. ¡Menuda ganga!*

DATOS



Konami
9.490 pesetas (13.900 ptas. la Edición Especial)
1 jugador
Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

Niveles: **50**
Duración: **Una semana**

Cuál comprar

Puedes comprar *Metal Gear* en dos versiones: la normal por 9.490 pesetas y una edición especial limitadísima, el *Premium Pack*, que incluye por 13.900 pesetas: una camiseta, el juego con la demo de *Silent Hill*, un libro, un CD de la banda sonora del juego y una placa de identificación.



Mira, este es el contenido del Premium Pack editado en Japón. El pack en España cambiará un poco. El único problema es que será una edición muy, muy limitada y será muy, muy difícil conseguir uno.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Los más fastuosos que haya habido nunca en toda la historia de PlayStation.

SONIDO: 12345
Música orquestal escalofriante. Más disparos y gritos de miedo.

JUGABILIDAD: 12345
Estupenda. Utiliza tu astucia y tus ágiles dedos para pasarte el juego.

ADICTIVIDAD: 12345
Quizá demasiado corto. Te lo acabarás en una semana. ¡Pero qué semana!

¿Mejor que Resident Evil *y* Tomb Raider 3*? Sí.* Metal Gear *es un juego obligatorio. ¡Una pasada!*



PRUEBA CON

RESIDENT EVIL ❶	*La aventura sangrienta original.* 90%
RES EVIL 2 ❷	*Mejor que el original, pero por los pelos.* 91%
TOMB RAIDER 3 ❸	*Más saltos de la Croft.* 90%

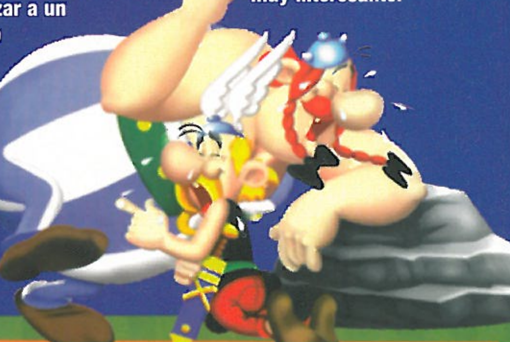
ASTERIX

¿Quién, sino Infogrames, podía introducir al héroe nacional francés en el universo PlayStation por primera vez? ¿Preparado para conquistar toda la Galia?

Todo personaje de cómic que se precie hace su aparición en PlayStation, y Astérix, uno de los héroes más famosos de la historia, no podía ser menos. Si *Lucky Luke* había de nacer de la mano de Infogrames, había de ser también ella la encargada de trasladar su héroe nacional del cómic a PlayStation.
Si los superhéroes de Marvel van repartiendo estopa a través de la consola gris, si Goku y sus colegas hacen lo propio con la excusa de buscar las bolas de dragón, si Lucky Luke sigue empeñado en demostrar quién es el más rápido desenfundando el revólver, ¿por qué no iba a burlarse Astérix de los romanos en la 32 bits de Sony?

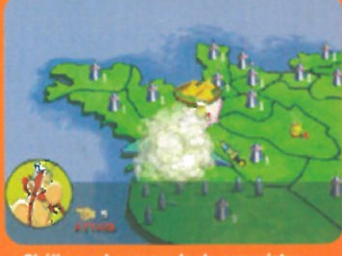
Pero veamos qué sucede en la Galia...

Ha llegado la hora de comer en la última aldea libre de la Galia. Panorámix es el encargado de saciar los quejumbrosos estómagos de sus valerosos compatriotas. El menú: poción mágica.
Sólo hay un problema, nuestro sabio druida no tiene todos los ingredientes necesarios para realizar este delicioso y nutritivo manjar. Por supuesto, Astérix y Obélix serán los encargados de conseguir todos los elementos imprescindibles. Su compleja misión les llevará a cruzar toda la Galia. ¡Que la suerte les acompañe!
Un argumento atractivo mezclado con una inteligente combinación de estrategia y plataformas (espolvoreado con algunas dosis de *beat 'em up*) son la fórmula mágica de Infogrames para lanzar a *Asterix* a la conquista de PlayStation. Todos estábamos impacientes por disfrutar de las aventuras de este personaje mítico. El lanzamiento para PlayStation de un título basado en las aventuras de los héroes más chiflados de la Galia nos hace bailar de alegría, pero ¿merecerá realmente nuestros honores? Estamos ante un título de interesante planteamiento, pero falla en alguno de los puntos que, en teoría, deberían representar su mejor arma. Los gráficos no dan la talla y la acción se hace repetitiva en ciertos momentos. Parece que sus creadores no han prestado suficiente atención al diseño de los personajes y el intento de dotar al juego de un entorno en 3-D... se queda en eso, en intento.
Pero no todo son errores, hay algunas secciones del juego muy divertidas. Tenemos que confesar que la primera impresión que nos provocó *Asterix* fue la de «Bah, otra versión infantil del clásico *Risk*». ¡Cuán equivocados estábamos! Una parte importante del juego está dedicada a la reconquista de la Galia. En estas partes de estrategia el entretenimiento está asegurado. Pero el título no se limita a esto: además incluye un montón de subjuegos la mar de divertidos. Uno de ellos consiste en lanzar a un soldado romano lo más lejos que puedas. Debes dar vueltas al romano en el aire tomándolo de una pierna y luego dejarlo volar en el momento justo. En otro subjuego tu misión consiste en romper barreras, aunque todavía no hemos descubierto cómo... ¿deberemos beber más poción mágica?
Además, cada vez que conquistas un territorio romano debes explorar esa área (aquí es donde aparecen las plataformas) para encontrar diferentes clases de objetos, como muérdago o una ánfora de vino.
Todo esto, unido al carisma de Astérix, conforma un título muy interesante.



ASTÉRISK

Una de las innovaciones que ofrece este título de Infogrames es la posibilidad de participar en un combate de estrategia al más puro estilo del famoso juego de mesa *Risk*. Estos momentos son la parte central del título, y a la postre se convierten en el punto fuerte del mismo.
La Galia debe ser reconquistada. Tres serán los cerebros de la operación: Panorámix, Obélix y Astérix.
El gran druida es el encargado de aumentar tu potencial de ataque. Utilizando una gran cazuela, tendrás que distribuir de manera inteligente los nuevos ingredientes que van quedando a tu disposición para realizar la archiconocida poción mágica.
Una vez hayas distribuido estratégicamente los ejércitos, llega el momento del ataque. Obélix, cómo no, es el responsable de conquistar los terrenos colindantes al tuyo. El sistema es sencillo, si tu adversario tiene un ejército en el terreno deseado, tú deberás enviar un número mayor de tropas a por él. Esto debería servir para agenciarte un territorio vecino sin mayores problemas.
El último paso corre a cargo de Astérix, que tendrá que redistribuir las tropas con el fin de resistir las embestidas romanas. Un militar romano y el temible y poderoso César se encargarán de ponerte las cosas difíciles.
Un juego de estrategia sencillo, pero bastante divertido.



Obélix es el encargado de conquistar territorios enemigos.

El pobre Panorámix parece condenado a alimentar a sus conciudadanos por los siglos de los siglos.





Menuda cara de amargado que usa el colega, prepárate para recibir su funesto ataque.



PATAPLUF

Otro elemento clave en *Asterix* es la mezcla de plataformas y *beat 'em up*. El área de plataformas aparece una vez que se han conquistado ciertas zonas del mapa señaladas con un icono. A la larga, ir de plataforma en plataforma puede resultar aburrido. No ofrecen diversión, ni tensión y, por si fuera poco, su diseño es desesperante. El movimiento de los personajes es lento, el amago de tridimensionalidad engaña menos que el mayordomo del algodón, y la poca precisión a la hora de ejecutar saltos y golpes te pondrá de los nervios. Una verdadera lástima, teniendo en cuenta que es en estas fases donde más disfrutarás de tus protagonistas. Pero, ¿de verdad son ellos?



Una inteligente combinación de Indiana Jones y Crash

Como no podía ser de otra manera, los piratas reciben estopa en esta aventura.

¡Gladiadores al acecho! Será mejor que pongas tierra de por medio.

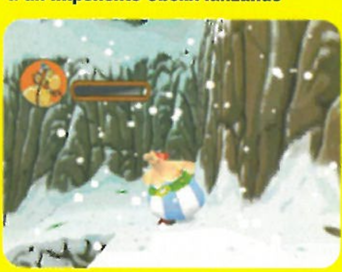


Max Truco

En las fases de estrategia, cuando estés dispuesto a conquistar una zona destacada con un icono (un barco, una aldea, una ciudad, etcétera), debes enviar cuantos más ejércitos mejor, porque esto te permitirá obtener más energía en la siguiente área de plataformas. De esta manera, tu personaje se beneficiará de una mayor potencia y vida.



Obélix también tiene en este juego su parte de protagonismo. Él es el encargado de llevar a cabo importantes misiones de plataforma en plataforma, así como alguna que otra prueba de habilidad. Pero eso no es todo, porque su papel en la parte de estrategia es también muy importante.
Pero, como sucedía con su colega, parece que no se han tenido en cuenta sus principales dotes. Nos hubiera gustado ver a un imponente Obélix lanzando gigantescos menhires como si fueran avioncitos de papel.
Las partes con elementos típicos de los *beat 'em up* eran la ocasión perfecta para poner en acción a Obélix y demostrarnos de lo que es capaz. Sin embargo, sus cualidades dejan mucho que desear… ¡Nos han cambiado a nuestro orondo héroe!
Sólo consigue sorprendernos cuando demuestra su habilidad en el mini juego «el lanzamiento del romano». Aquí se hará patente la contundencia de este barrigudo que vio aumentada su fuerza al caer en una marmita de poción mágica cuando apenas levantaba un palmo del suelo.



No hay temporal que pueda frenar a nuestro orondo amigo.

Escalar con tanto sobrepeso podría causar algún que otro problemilla.





Aterrizaje forzoso y dentadura al traste.

Lanzamiento de romano, original y divertido.

EL LISTO

Astérix no sólo es el cerebro de la reconquista, sino que además es el protagonista de algunas áreas de plataformas. Lástima que éstas no estén a la altura de su fascinante personalidad. Te aburrirás de saltar ante un supuesto decorado en 3-D. Siempre hemos imaginado a un Astérix veloz, pero Infogrames no consigue reflejar todo el potencial de este avispado galo.
¿Lo mejor? Bueno, Astérix nos gusta tanto que debemos dar gracias a Infogrames por permitirnos dirigir en PlayStation a este personaje salido de la imaginación de Uderzo y Gosciny, aunque no sea exactamente el Astérix que todos conocemos.



Nuestro héroe parece de la comisión europea con tanta estrellita.



Una situación de relativa peligrosidad. He dicho de relativa, ¡Eh!



En las bodegas del gran barco pirata ejercitamos los biceps.



Uno de los subjuegos en los que Astérix demuestra su pericia.

EL PAÍS VECINO

Infogrames siempre se ha destacado por su consideración hacia el idioma de Cervantes. Tanto la intro como las opciones del menú aparecen en perfecto castellano (¡gracias, gracias!). El doblaje es perfecto, con voces llenas de matices y muy variadas. Los textos en pantalla son de gran calidad, por lo que se siguen a la perfección las instrucciones del juego de estrategia. ¡Bien hecho, Infogrames!



Las explicaciones de Panorámix están perfectamente dobladas al castellano.



En estas fases no existe ni doblaje ni texto, pero que más da si están llenas de tensión.



Es un espejismo, el original está en castellano.

VAMOS AL CINE

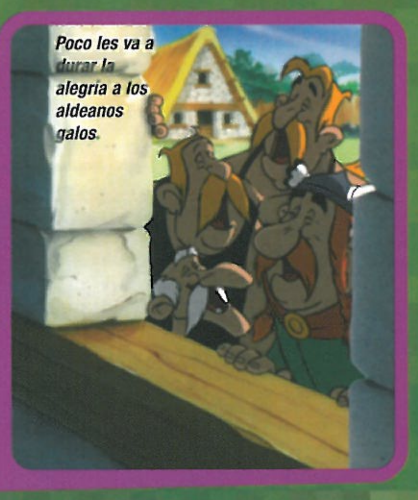
Nada mejor para empezar el juego que una pequeña película animada. Nos quedamos fascinados con la estupenda intro del juego que, aunque algo corta, nos enseña con maestría la apacible vida de los galos. Los dibujos nos introducirán de lleno en el argumento. Una vez allí...



La apacible aldea gala; una utopía en los tiempos que corren



Parece que Obélix tiene hambre. Un jabalí será la solución.



Poco les va a durar la alegría a los aldeanos galos.



Un primer plano de nuestros queridos protagonistas.

DATOS

- Infogrames
- 7.990 pesetas
- 1 Jugador
- Tarjeta de memoria

Características

Niveles: 9
Duración: Una semana

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Bastante malos, sobre todo en los niveles de plataformas.



SONIDO: 12345
Regulares en general, pero las voces de la película son excelentes.

JUGABILIDAD: 12345
No es excesivamente difícil, aprenderás pronto a moverte por el mapa.

ADICTIVIDAD: 12345
Es tan fácil que lo terminarás en menos que canta un galo.

Es demasiado fácil. Sólo la parte de estrategia ofrece algún aliciente. Las fases de plataformas son bastante malas. Una verdadera lástima.

73 POR CIENTO

PRUEBA CON

CRASH BANDICOOT 3 ❶	Esto sí son plataformas	90%
SPYRO THE DRAGON ❷	Otro excelente ejemplo de saltar y saltar	95%



¡Por tutatis! ¿Otro campamento romano arrasado? ¿Otro bosque sin jabalíes? ¿Otro centurión colgado de la copa de un pino?
La última aldea libre de la Galia resiste con valentía el acoso de los romanos. Gracias al brebaje secreto preparado por Panorámix, Astérix y Obélix se han burlado una vez más de las tropas del César. Ahora han llegado a PlayStation para mostrarte sus poderes.
Consigue uno de los 10 juegos Asterix y podrás ayudar a tus héroes a conquistar la Galia.

ATENCIÓN, RESPONDE:

¿Cómo se llama el mejunje que bebe *Asterix* para estar muuuy fuerte?

A. Caldo.
B. SoulStorm Brew
C. Poción Mágica





Y PODRÁS GANAR...

Un juego completo de *Asterix* para cada uno de los 10 ganadores.



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:

CONCURSO *Asterix* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

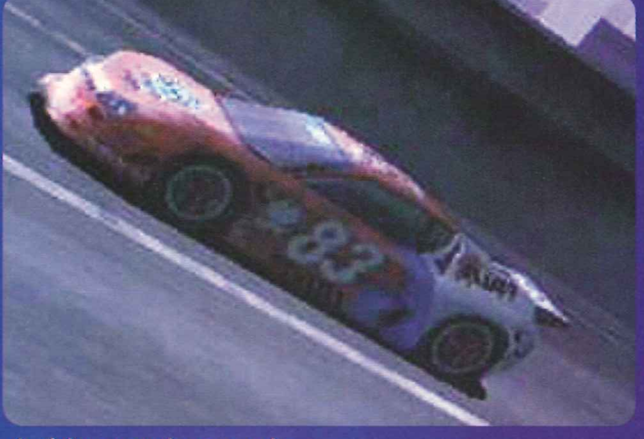
PAÍS: .... TELÉFONO: ....

RIDGE RAC



Gran Turismo, por fin, ha encontrado un adversario a su altura, por obra y gracia de Namco.

NADA QUE VER CON *GT*, pero igual de bueno, ¿te lo puedes creer? Sólo un equipo de profesionales como Namco podía conseguir algo así. *Ridge Racer Type 4* es fabuloso. Ha sido programado con ayuda del Performance Analyser, como *Gran Turismo* (y también como está siendo programado *V-Rally 2*, que nadie pierda la pista a la súper promesa de Infogrames). Gracias a eso, el cuarto *RR* aprovecha la potencia y las posibilidades de la consola gris al máximo. ¿Qué quiere decir eso? Pues que el campo de visión es tan enorme que no se ve aparecer nada de repente, por ejemplo; y que el modo para dos jugadores es el mejor que hemos visto nunca; y que los cuadros por segundo nunca, nunca, nunca son insuficientes o sufren ralentizaciones; y que los gráficos son en alta resolución; y que las texturas están detalladas al máximo; y que los escenarios son 100% en 3-D, sin fondos planos prerrenderizados; y que es el primer juego de carreras 100% iluminado mediante *Gouraud* (como *Metal Gear Solid*); y que..., bueno, que es una auténtica maravilla tecnológica.





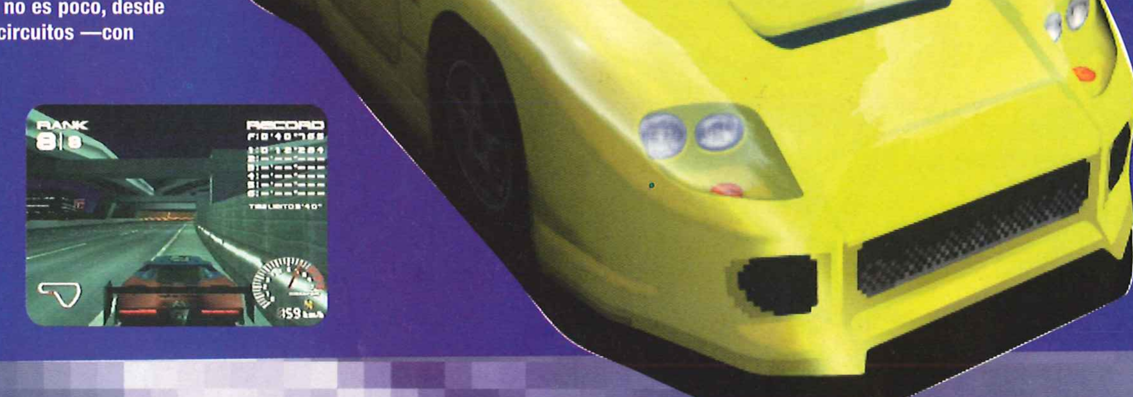
Cuenta con un total de 321 coches, aunque sólo son realmente diferentes a los demás unos 80 —que no es poco, desde luego—, ocho circuitos —con opción de Modo Espejo— y cuatro niveles de dificultad. Los niveles de dificultad se representan mediante cuatro equipos distintos, cada uno con un *manager* que te anima después de cada carrera, te da consejos (mediante textos en pantalla, en perfecto castellano), etcétera. Y además de los equipos, están las marcas fabricantes de los coches con los que corres, que también son cuatro: Assoluto, Lizard, Terrazi y Age Solo. Los coches Assoluto y los Lizard son completamente distintos de los Terrazi y los Age Solo, ya que la conducción de los coches de las dos primeras marcas se basa casi exclusivamente en los derrapes y los otros no. Aparte de eso, cada modelo cuenta con unas prestaciones propias en cuanto a aceleración, maniobrabilidad, velocidad punta, peso, etc. Que la diversidad de vehículos está

En *Ridge Racer Type 4* los coches son espectaculares. Algunos alcanzan los ¡300 km./h!











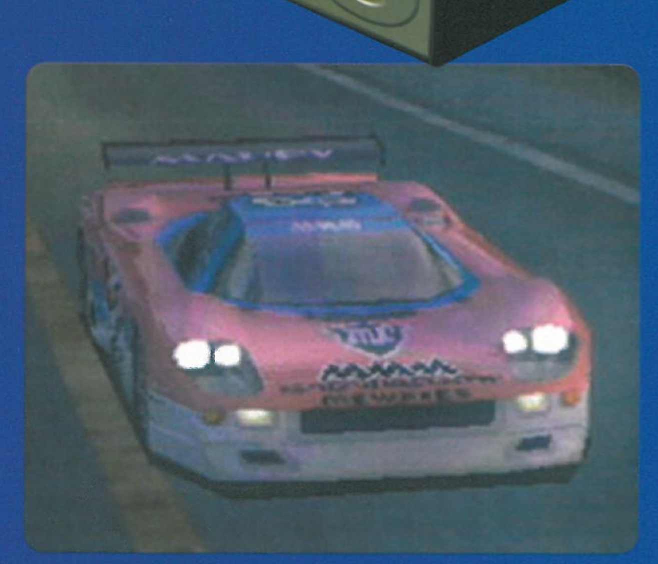
ER TYPE 4



servida, vaya (tendrás que comprar el juego para saber hasta qué punto).
Ante todo, debemos dejar claro que *Ridge Racer 4* es todo lo contrario a *Gran Turismo. GT* era un simulador de carreras, y *RR* es un arcade. Con esto queremos decir que, si el primero se basaba en una conducción realista, marcas de coches de verdad, ahorro de dinero para comprar coches, licencias de conducción para acceder a los diferentes modos y demás «complicaciones», *Ridge Racer* carece de ese tipo de cosas. En el juego de Namco no hay dinero: ganas coches a medida que avanzas en el juego. Las marcas de coches no son reales, y gracias a esto, algunos modelos son absolutamente geniales, espectaculares, increíbles (como uno de los secretos, que es una especie de submarino amarillo enorme capaz de rebasar los 350 km./h.). La conducción de los coches de *RR* tampoco es realista: los tiempos de aceleración son mucho menores, para que nunca tengas la sensación de ir despacio; los derrapes son muy exagerados, para resultar más divertidos; no hay freno de mano, porque eso es algo propio de los simuladores; tus adversarios no van en pelotón, sino que te los vas encontrando uno por uno (a veces a dos juntos, como mucho); los coches nunca vuelcan ni se estropean... Podríamos resumirlo en una frase: *Ridge Racer* es todo lo bueno de *GT*, pero con coches imaginarios que corren mucho más rápido. Así de sencillo.



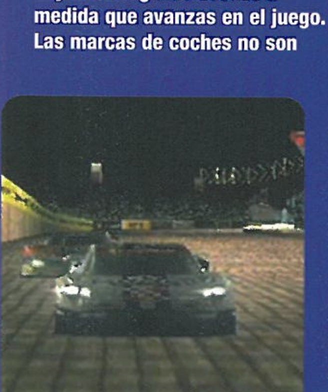


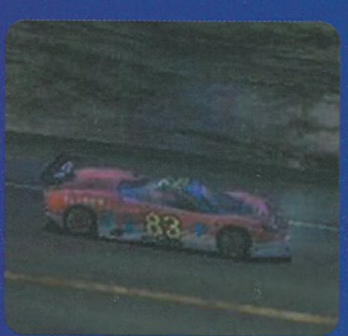


Si conoces alguno de los juegos anteriores de la serie, *Ridge Racer* te encantará desde el principio. En cambio, para quienes no hayan tenido al suerte de echar unas partiditas con *Rage Racer* y compañía, *Ridge Racer Type 4* podría parecerles un tanto... «raro». Por supuesto, esa sensación desaparece después de cinco minutos, así que ¿a qué esperas? Es un juego imprescindible para todos los amantes de las carreras. Y para los amantes de los juegos en general. Y para los amantes de las mariposas, incluso. Y para todo el mundo. Y para las madres de todo el mundo. Y para...













QUE CON SALUD LO ROMPAS



Aquí está el camión. ¿Qué te traerá, qué te traerá...?

En el modo Grand Prix, a medida que ganas carreras, accedes a nuevos coches. Cada vez que te dan un coche aparece un *trailler* como éste, se abre la puerta de atrás, baja una rampa y... ¡Tachaaaaán! ¡Feliz cumpleaños, hijo! Todos hemos soñado alguna vez con eso, ¿no?

... ¡Oh, un súper deportivo imaginario que alcanza los 300 km./h!



En el garaje puedes pintar tus coches como te apetezca. Horrorosa elección, sí señor.

¡A PINTAR!

Como en *Rage Racer*, Namco ha incluido un editor de logotipos en *Type 4*. Hay un montón de plantillas predeterminadas que puedes modificar a tu gusto, pero también puedes crear un logotipo de cosecha propia, inventado por ti. Algunos dibujos son muy divertidos. Cuando des por terminada tu obra, podrás decorar tus coches con ella.



Éste es uno de los dibujitos predeterminados, ¿no te mola? A lo mejor lo convertimos en nuestra mascota...

UN FINAL A LO GRANDE

El último circuito sólo tiene curvas abiertas, y tienes que ir a todo trapo, sin frenar ni soltar el acelerador, hasta completar las seis vueltas de la prueba (y encima, tienes que quedar el primero). Lo mejor es que, cuando empieza la última vuelta, el cielo se llena de..., ¡fuegos artificiales! ¡Y parecen de verdad! ¿Cómo es posible hacer algo así con una consola de 32 bits? Pues se puede. Ya quisieran otras con el doble de bits...



Es mejor disfrutar del espectáculo durante el replay. Al menos es más seguro.



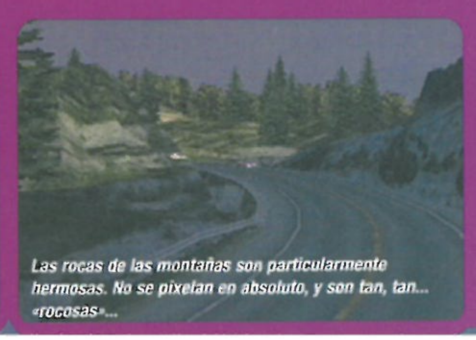
¡Oh, fuegos artificiales, qué bonitos...! ¡¡¡Argh, una curvaaaaa!!!

El realismo con el que las luces de los túneles se reflejan en la chapa es también..., bueno, que es... No, «rocoso» no...

PAISAJES DE ENSUEÑO

Algo que siempre nos ha gustado de la serie *Ridge Racer* son los paisajes en los que están situados los circuitos, pero es que en este caso..., ¡son increíbles! Mucho mejores que los que vimos en *Rage Racer* (aunque, curiosamente, esta vez no hay cataratas). Montañas, cielos despejados, puentes colgantes, aviones que pasan, edificios que casi se pueden tocar de lo reales que parecen, farolas, túneles increíbles... Los entornos son más detallados que cualquiera de cuantos hayamos visto en un juego de PlayStation. No te lo puedes perder, ¿eh?

Las luces de los coches son como las de Gran Turismo.

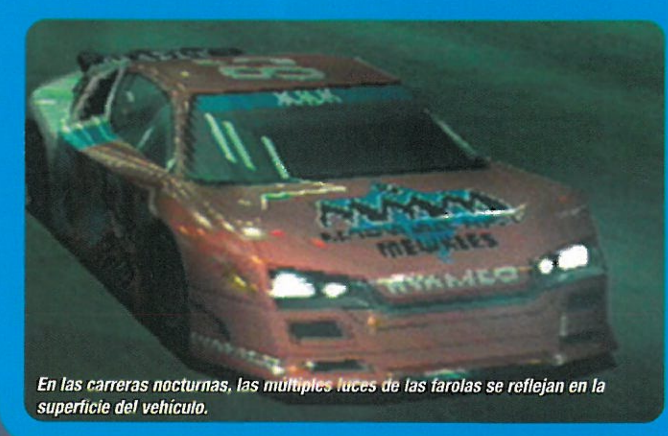


Las rocas de las montañas son particularmente hermosas. No se pixelan en absoluto, y son tan, tan... «rocosas»...



¿COCHE NUEVO? ¿LAVADO CON PERLAN?

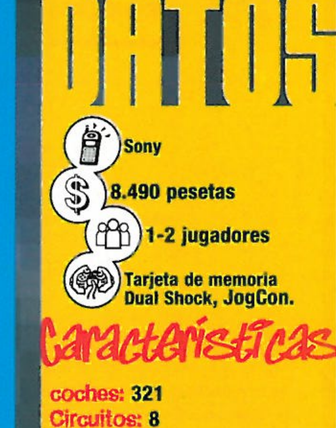
Para emular el brillo de las luces sobre la chapa de los vehículos se ha utilizado el mismo sistema que en *Gran Turismo*, el denominado *environment mapping*. La buena noticia es que en *Type* el efecto resulta mucho más realista, ya que este *environment mapping* cambia según el circuito y la iluminación del escenario. Precioso.


En las carreras nocturnas, las múltiples luces de las farolas se reflejan en la superficie del vehículo.

Pero si no hay farolas o es de día, tampoco hay nada que se pueda reflejar en la chapa, y el environment mapping *desaparece o cambia.*



Una de las mejores características del juego es el brillo de las luces reflejado sobre la chapa de los coches.



DATOS

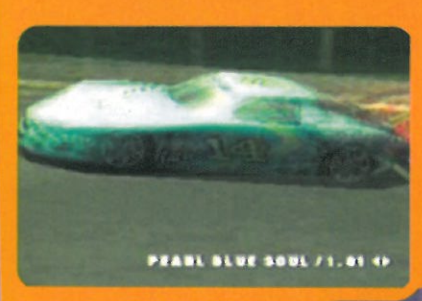
- Sony
- 8.490 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria Dual Shock, JogCon.

Características

coches: 321
Circuitos: 8
Niveles de dificultad: 4

MÚZICA, MAEZTRO

A los muchachos de Namco les encanta oír música. Por eso, como en *Rage Racer* y en *Ace Combat 2*, en *Type 4* puedes usar tu PlayStation para escuchar las canciones del juego mientras ves una buena carrera. Es la opción llamada «Music Player», y además de permitirte oír cualquier canción del juego, te deja modificar los gráficos a tu antojo: emborronarlos (Triángulo), filtrarlos bajo un color dominante con más o menos intensidad (los botones L y R), cambiar de cámara... En fin, que puedes montar tu propio videoclip.



Con Triángulo puedes dar este aspecto pastoso a los gráficos, tanto en el Music Player como en los replays de las carreras. ¡Es genial!



PUNTOS

GRAFICOS:	12345
Detalladísimos, suavísimos, en alta resolución... Inmejorables.	
SONIDO:	12345
Música fantástica, efectos perfectos, un estéreo alucinante...	
JUGABILIDAD:	12345
¡Es un juego de Namco, por favor! Jugable como ninguno.	
ADICTIVIDAD:	12345
No pararás hasta tener los 321 coches.	

Si sólo te gustan los simuladores, deberías probar *Type 4*, por si acaso. Aunque es el mejor juego de carreras, después de *GT*.

97 POR CIENTO

PRUEBA CON

GRAN TURISMO 1	El mejor, el más grande, el que más, etc. 98%
RAGE RACER 2	La estupenda tercera parte de la serie *Racer*. 94%
RIDGE RACER 3	El juego original, un verdadero clásico. 94%



Kensei Sacred

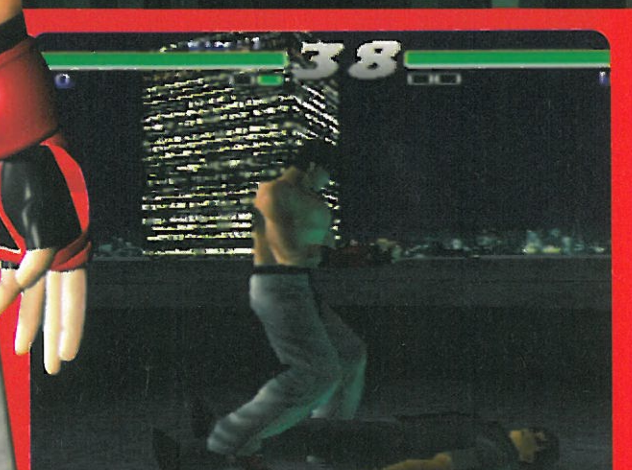
Tras los combos de *Tekken 3* ¡aparece un título de lucha totalmente innovador!

ACOSTUMBRARSE a *Kensei* es cuestión de tiempo. No esperes encontrar el festival de puños explosivos y ataques a un kilómetro de distancia de tu contrincante característicos de *Tekken*. En *Kensei: Sacred Fist*, para esquivar los golpes de tu rival deberás realizar elegantes maniobras y posturas equilibradas. Al principio, es probable que pienses que es un *beat 'em up* normalito, de los de «psé, no está mal...», pero si le das tiempo y practicas lo suficiente pronto descubrirás por qué tiene encandilados a tantos puristas de los juegos de lucha. Algunos incluso dicen que está al nivel de *Tekken*... Bueno, ésos están locos de atar, totalmente majaretas.

Tekken 3 todavía es el rey de los juegos de lucha y con diferencia. *Kensei* ni siquiera le pisa los talones desde una cercana segunda posición (ese honor le corresponde probablemente a *Rival Schools*). Sin embargo, no se puede negar que está entre los diez mejores *beat 'em up* y posiblemente sea incluso uno de los cinco mejores.

La primera impresión que transmite *Kensei* es, para qué negarlo, bastante mala. Los decorados son un poco sosos, y hay una evidente falta de efectos imaginativos y secuencias de vídeo para celebrar las victorias. Por otra parte, aunque la animación de los personajes es buena, son todos muy parecidos, tienen un estilo tan similar que pueden llegar a hacerse monótonos. (Para ser justos, hay que reconocer que los luchadores adicionales que descubres cada vez que vences añaden algo de emoción al juego.) Pero lo peor de todo son los controles básicos de lucha (patada, puñetazo, bloquear y agarrar), que responden con mucha dificultad, y la acción se puede convertir en la máxima expresión de la lentitud.

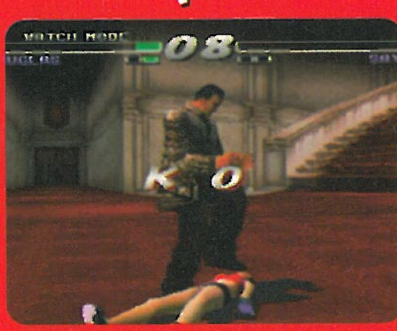
Y entonces, justo cuando estás a punto de abandonar, cuando piensas que ya es suficiente y que el juego no va a dar más de sí, es cuando *Kensei: Sacred Fist* te muestra todos sus ases. Los luchadores, en lugar de permanecer inmóviles como un muro, como sucede en *Tekken*, esquivan los golpes. Si se utiliza esta técnica en el momento oportuno, puedes convertir una defensa en un ataque de una manera mucho más convincente que en la mayoría de juegos de lucha. Para nuestro regocijo,



Aquí no hace falta mucha reflexión. Simplemente camina sobre tu rival y propínale un certero taconazo en una parte vulnerable de su anatomía.

Sin escrúpulos

La gracia de los *beat 'em up* no reside sólo en herir a tus rivales, sino también en humillarlos. Para ello, utiliza el ataque más sencillo y demoledor que existe. Dirígete hacia un enemigo que esté en el suelo, paséate sin complejos sobre él y propínale un pisotón tan fuerte que puedas oír como cruje su columna vertebral.

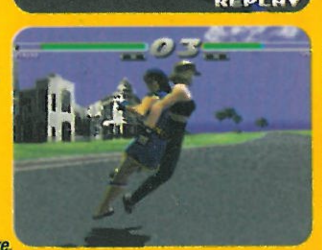


Incluso después de ganar podrás usar este movimiento, que es el más fácil y el más humillante de todo el juego. Y sabemos que lo harás.

¡Bien hecho!

El sistema de bloqueo en *Kensei* es mucho mejor que el de la mayoría de títulos y representa una parte importante del juego. Mientras que en *Tekken*, por ejemplo, bloquear te sirve para permanecer en una posición determinada recibiendo golpes sin resultar dañado, en *Kensei* con la opción bloqueo esquivarás bruscamente cualquier golpe al torso o a la cabeza. Mejor incluso es la manera en la que esquivas los ataques desde el suelo. Pulsando Abajo, saltas ágilmente por encima de la diabólica patada de tu rival como si estuvieras haciendo una prueba para protagonizar *La Furia del Dragon*.





(Arriba, a la derecha) Presionar abajo mientras mantienes pulsado el botón de bloqueo te permite saltar para esquivar los ataques bajos.

(Derecha) Sitúate a su espalda para una llave.

Max Truco

Pulsa dos veces los botones de dirección para situarte detrás o al lado de tu rival, después pulsa el botón de llaves y... ¡Uy, qué daño!





Fist

Kensei es un verdadero juego de lucha en 3-D (*Tekken* no lo es) y si consigues situarte por la espalda de tus rivales puedes sorprenderlos desprevenidos con algunos ataques terroríficos. Los golpes desde estos ángulos son demoledores.
Aunque pueda parecer sorprendente, a pesar de sus controles lentos y personajes mediocres, la acción es lo bastante atractiva como para hacer de *Kensei* (y su puño especial), siendo un poco condescendientes, un candidato real al trono de los juegos de lucha. Bien merece que le eches un vistazo.

¿En 2-D?

Pese a lo que pudieras creer, *Tekken 3* NO es un verdadero juego de lucha en 3-D. El combate en sí se desarrolla cara a cara, y los personajes se giran automáticamente para encararse como locos el uno contra el otro. *Kensei*, como sostenemos, es diferente. Puedes escurrirte y colocarte detrás de tu rival o a su lado y derribarlo desde esa posición de una forma poco deportiva. Pero hay juegos que llevan estos elementos 3-D todavía más lejos. Probablemente has oído hablar de *Bushido Blade*, en el que los escenarios son enormes y te permiten correr por donde quieras, así como atacar desde cualquier ángulo (con una espada grande y sucia, nada menos). Es probable que conozcas el poco valorado *Tobal No 1*, el primer juego de PlayStation que puso en práctica esta idea de combatir en un área extensa. Bueno, pues Square, la compañía que creó ambos juegos, está trabajando día y noche para completar *Ehrgeiz*, que va a ser... ¡el caramelo de los juegos de lucha! Y *PlayStation Max* te ofrecerá toda la información sobre él tan pronto como se lance.

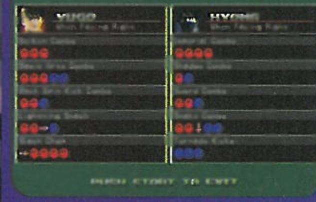

Ehrgeiz te hará perder la cabeza (no te lo tomes al pie de la letra).


Tobal era un innovador juego de lucha cuando se lanzó.


Espadas, espadas y más espadas en Bushido Blade, un atrevido juego de lucha en 3-D sin barras de energía. Un codazo en el cuello podría poner fin al combate.

Entrar en su dinámica no es tan fácil como en otros juegos de lucha. Pero, aunque no se trata de un título puntero, es muy bueno. ¡Pruébalo!

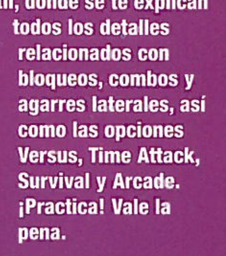
¡Venga, al gimnasio!

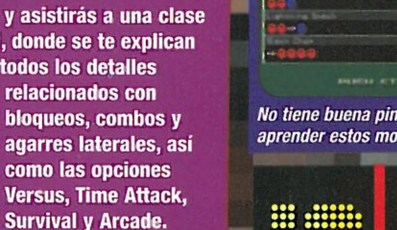

No tiene buena pinta, pero tendrás que aprender estos movimientos para ganar.

Como cualquier *beat 'em up* que se precie, *Kensei* tiene un modo de entrenamiento. Sácale partido y te convertirás en todo un profesional. Luego, cuando un colega te rete a un combate, finge que no tienes ni idea. Cuando empecéis a competir lo pillarás desprevenido y dejarás K.O. a tu rival en un abrir y cerrar de ojos. ¡Perfecto!

Prohibido hacer novillos

Si al principio todo te parece un poco confuso deja avanzar el juego y asistirás a una clase muy útil, donde se te explican todos los detalles relacionados con bloqueos, combos y agarres laterales, así como las opciones Versus, Time Attack, Survival y Arcade. ¡Practica! Vale la pena.





Presta atención a las lecciones que te ofrece el juego y movimientos como éste te resultarán de lo más sencillo.

Datos

- Konami
- 8.490 pesetas
- 1-2 Jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

Luchadores: 22
Competiciones: Cuatro
Niveles: Seis
Duración: Una semana

Puntos

GRAFICOS: 12345
Buenos personajes, bien animados, pero de poco interés.

SONIDO: 12345

Funcionales crujidos y golpes ruidosos.

JUGABILIDAD: 12345
Digno de puristas. Totalmente en 3-D.

ADICTIVIDAD: 12345
Cuesta acostumbrarse. 22 personajes. Una maratón.

Un juego para los verdaderos fanáticos del género de lucha. Es bueno, pero no de primera línea.

83 POR CIENTO

PRUEBA CON

TEKKEN 3 ❶	El número uno indiscutible.	98%
RIVAL SCHOOLS ❷	Más que las habituales peleas del recreo.	86%
DEAD OR ALIVE ❸	Otro gran juego de lucha.	86%

Granstream Saga

¡Aaaaarghh! ¡Tu isla flotante se va al garete! Lo mejor será (ejem) hablar con los aldeanos...

TODOS sabemos que a los japoneses les chiflan los juegos de rol. ¿Pero sabías que, en un principio, no les gustaban en absoluto? La devoción se la contagió un aficionado americano que introdujo en el país un antiguo juego de rol. Y míralos ahora. Locos por ellos, mientras que el interés en Occidente ha decaído por completo. Bueno, eso no es del todo cierto: desde que apareció *FFVII* los juegos de rol han ganado en popularidad y cada vez nos llegan más traducciones de aventuras japonesas de calidad.

Granstream Saga no es ni tan largo ni tan intenso como *FFVII*, pero es, con todo, un juego de aventuras más que decente. Los gráficos están en unas 3-D envidiables, por lo que los escenarios tienen un aspecto sólido y las animaciones del argumento transcurren de tal modo que la historia fluye sin interrupciones. Hay también escenas manga de primerísima calidad que proporcionan al juego una atmósfera muy peculiar. Si te haces un lío con las estadísticas y esos complicados sistemas de combate llenos de números, estás de enhorabuena, porque no encontrarás nada de esto en *Granstream Saga*. Por otra parte, *Granstream* es un juego muy pulido, un poco como *Zelda* o *Secret of Mana*, los títulos para Nintendo. La lucha consiste en agitar tu espada y destruir monstruos con hechizos (cuando hayas aprendido a utilizar algunos de ellos). El combate con espadas es un tanto torpe, pero aprenderás enseguida. Y no parece que vayas a verte envuelto en demasiadas de esas batallas con estadísticas que aparecen en la mayor parte de los juegos de rol. ¡Mucho mejor! *Granstream Saga* no es un juego de rol clásico, pero está bien diseñado y es tan emocionante que no pudimos dejar de jugarlo una y otra vez.

¡Es un juego! No, ¡son dibujos animados!

El juego está en 3-D. Al igual que muchas de las partes del argumento. ¡Todo un puntazo! De vez en cuando podrás ver unas secuencias manga estupendas. Ya sabes, uno de esos dibujos animados japoneses en los que no paran de gritar «¡¡AAA!».

Ya nos parecía que estábamos en lo cierto. No son enemigos, pero estos tipos dan mala espina. Será mejor quedarse al margen.



¡Oh! ¡Esta nave da miedo! ¿Quién va a bordo? Nadie que esté dispuesto a ayudarte, eso seguro.

Resulta un poco flojo, pero su historia conseguirá absorberte. Pruébalo.

Esa maldita sensación de ir a la deriva

Granstream Saga es un juego épico algo tambaleante. Tambaleante porque vives en un continente flotante que se está «hundiendo» poco a poco bajo tierra (bueno, en realidad, bajo el mar). Lo único que puede salvarte es la magia de unos monjes ataviados con capas y de un viejo barbudo. Como es de rigor, tienes que llevar a cabo montones de misiones antes de que accedan, al final, a ayudarte. ¿Típico? Sí. ¿Con una estupenda ambientación? También. ¡Qué maravilla!



Ese señor tan pintoresco de la barba se toma muy en serio la apremiante situación de tu isla. Poco pueden hacer los magos, no hay manera de salvarla. ¡Despídelos!



Hablando de lucha...

Granstream Saga es un juego de rol arcade, lo que significa que no debes preocuparte por entender las estadísticas cuando te hieren. En lugar de eso, dedícate a blandir tu espada o a mover tus manos para proyectar un hechizo. ¡Y ya está! El combate es un poco lento, pero al menos no tienes que pensar mucho. ¡A por ellos!



¿Buscas pelea, estúpido robot? ¡Pues anda, acércate! ¡Venga!



¡Agh! No soy tan sabroso como creía. ¡Rápido! Echaré mano de mi ingenio para proyectar un hechizo que me cure.

DATOS



Sony

6.990 pesetas

1 Jugador



Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

Hechizos: Mogollón

Secuencias de vídeo: Bonitas

Hablar con extraños: Sí

Encontrar llaves: Por supuesto

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

Los escenarios en 3-D están bien definidos.

JUGABILIDAD: 12345

Buen juego de rol arcade. Muy directo.

SONIDO: 12345

Nada fuera de lo normal.

ADICTIVIDAD: 12345

Tienes montones de jugosas aventuras que llevar a cabo.

No es un título innovador, pero resulta entretenido.



PRUEBA CON 1 FFVII _*Una pasada. Inmenso, precioso, genial.* 97% 2 ALUNDRA _*Un buen RPG de un estilo más tradicional.* 90% 3 SUIKODEN _*Un RPG divertido, pero cansa un poco.* 74%



WCW Thunder

BRONCE

Puede que el *wrestling* esté bien, pero en PlayStation es una tortura. Aplausos discretos para el último juego de lucha libre. Otra vez será. O no.

¡Uf! ¡Qué feos! La mayoría de luchadores son unas bestias pardas. Tienen un aspecto de lo más desagradable, con esas caras pintadas de rojo y esas ropas tan horrorosas, ¿qué dices, que a ti te encanta? Bueno, sobre gustos no hay nada escrito...
Es muy divertido ver este tipo de lucha por la tele y en *WCW Thunder* las risas están aseguradas. Los luchadores saltan al ring gritando a su contrincante frases del tipo «¿Qué, te atreves? ¡Gallina!» y se dan golpes con guitarras y señales de tráfico. Cañero, ¿no? Los movimientos también son una pasada. Aunque en la vida real la lucha está pensada para ser una pantomima de acción tonta, *WCW Thunder* te ofrece mucho más que eso. Cuando los «Backbreakers» y los «Enola Gays» se lían a tortazos puedes oír como crujen sus huesos. ¡Ay! Sería más divertido si la acción transcurriera a un ritmo más rápido. Los luchadores andan de puntillas como si bailaran claqué lentamente. Pasa tanto tiempo hasta que derribas de un suplex a tu colega que podrías llegar a engullir en la espera hasta 20 polvorones. Además, todo tiene un aspecto algo soso, con recintos y multitudes más bien aburridos. *WCW Thunder* no es como *Tekken*, pero viene muy bien para esos momentos en los que no puedes salir a la calle porque hace demasiado frío.

¡Menudo espectáculo!

¡Sí! Por fin, un festival en toda regla. Cuatro luchadores duros como una piedra compiten en la prueba Tag Team. Aunque en ocasiones, no sería mala idea si evitaras la participación de tu compañero, ya que tendrás más posibilidades de ganar con un luchador fuerte que con dos enclenques.

Procura no imitar sus movimientos. Y te lo suplicamos: ¡por favor, no copies su forma de vestir!

¡Venga, una vuelta más!

Todos los tipos duros están aquí. La diversión la protagonizan Brett Hart, «El Golpeador», y Hogan. Aunque no parece que se rían mucho cuando ejecutan los Suplex múltiples. Qué pena, porque nosotros lo estamos pasando de miedo. Pero sería incluso mejor si la acción fuera más rápida.



¡Ay! ¡Un Suplex! ¡Pásame las aspirinas!

Llama a tus amigos un sábado por la tarde y disfrutad juntos de unas buenas sacudidas. Es muy divertido.

Enjaulados

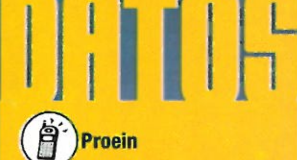
Mira, un combate dentro de una jaula. De hecho, probablemente sea el sitio más indicado para meter a estos locos de remate. Son, además, un poco idiotas. Fíjate en el absurdo salto a lo Superman que hace uno de ellos mientras se agarra a la jaula. ¡Apártate, pedazo de burro!



Esperemos que Sting se haya lavado los sobacos. ¡Buah! ¡Qué peste!

Max Truco

Tira a tu adversario al suelo de un golpe tantas veces como te sea posible. Incluso si todavía le queda la mitad de energía, un tercer golpe puede acabar con él.



DATOS

- Proein
- 8.990 pesetas
- 1-8 Jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

Luchadores: 32
Pruebas: 10
Duración: Dos semanas

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
El público tiene un color grisáceo. Quizá del miedo.

JUGABILIDAD: 12345
Muy divertida, pero algo lenta.

SONIDO: 12345
¡Ay, qué dolor de cabeza!

ADICTIVIDAD: 12345
Montones de pruebas que superar.

Nadie ha creado un juego de wrestling que se haya convertido en un clásico. Éste servirá de momento.

70 POR CIENTO

PRUEBA CON ❶ TEKKEN 3_*El mejor juego de lucha de todos los tiempos.* 98% ❷ WCW VS THE WORLD_*Más lucha divertida.* 70% ❸ POCKET FIGHTER_*Incluso más divertido que la lucha.* 85%

POPULOUS: EL PRINCIPIO

Los dioses han obrado con sabiduría. Las alturas se les antojan pesadas y han decidido darse un paseo por un nuevo mundo; el mundo de PlayStation.



ERES LA GRAN CHAMÁN. Tras ejercer durante muchos años como guía espiritual de una tribu primitiva has decidido que ha llegado el momento de pedir un ascenso. El siguiente paso es, como no, convertirte en Dios. El cargo al que aspiras te proporcionará la vida eterna y poder absoluto sobre todos los seres vivos. Pero conseguirlo no será tarea fácil, deberás enfrentarte a montones de tribus enemigas. Cada mundo que se someta a tu poder te acercará un poquito más a tu ansiado objetivo. Éste es a grandes rasgos el argumento de *Populous*, un título que entra por la puerta grande como uno de los grandes clásicos de estrategia de todos los tiempos.
La actual creación de Bullfrog no es un refrito de antiguas entregas de la saga, sino una nueva e intensa experiencia que te sitúa en el principio de los tiempos. Se trata de un título de estrategia en tiempo real de excelente calidad e inmejorable en casi todos sus aspectos. Es muy adictivo y aprovecha al máximo el potencial de la gris de Sony. *Populous* cuenta con unos gráficos muy bien definidos y detallados y la rotación de los mundos es excelente. Su sonido, todos los comentarios están en castellano, es excelente y la banda sonora te dejará de piedra. Además, su dificultad no es excesiva y podrás hacerte con los controles de una manera rápida y sencilla.
Populous El Principio se erige como uno de los juegos más recomendables para los amantes de la estrategia y para los que todavía no lo son, pero que lo serán seguro cuando hayan jugado con este título.





DATOS



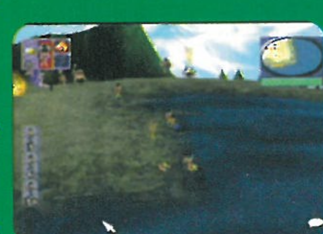
Electronic Arts
7.990 pesetas
1 jugador
Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

Mundos: 25
Niveles de dificultad: 3
Duración: tres semanas

HORA DE CLASE

No hay mejor sitio para aprender que la escuela. ¿Verdad? *Populous* te ofrece unas clases muy particulares. Tutorial es el nombre que reciben estas clases magistrales a las que podrás acceder antes de empezar la verdadera aventura. Estas lecciones te proporcionarán ejemplos sobre cómo debes conquistar los diferentes mundos. Una voz en perfecto castellano enseñará a tu querida chamán la mejor manera de acabar el juego. Tutorial es una opción mu interesante que te permitirá aprender el funcionamiento del juego o, si ya lo conoces, a aumentar tu capacidad. ¿Qué, te vas a hincar los codos? Bueno un segundo, que ya terminamos...



EL PRINCIPIO

El principio del juego no podía ser más espectacular. Una maravillosa presentación te introducirá de lleno en el argumento. Es una pequeña secuencia generada completamente por ordenador donde verás deambular a tu chamán particular. Además está perfectamente, doblada al castellano y cuenta con una música impresionante. ¡Genial!



PUNTOS

GRAFICOS: 12345	JUGABILIDAD: 12345
Por ser un juego de estrategia son muy buenos y detallados.	Con el tutorial no te resultará difícil de dominar. Si no haces caso al tío max ...
SONIDO: 12345	ADICTIVIDAD: 12345
Excelente. La banda sonora te levantará de la silla.	Al principio es un poco difícil, pero cuando lo domines no podrás dejarlo.

Un título de estrategia que está llamado a crear adeptos. Intenso y muy bien realizado.



PRUEBA CON: 1 COMMAND & CONQUER- El clásico estrategia para PlayStation 2 WARGAMES- De los mejores 86% 3 WARHAMMER II- Muy jugable. 78%

NÚMERO 23 YA A LA VENTA

PlayStation Power

¡CD DE REGALO!
6 DEMOS JUGABLES

MC
DISCO 23
VIVA FOOTBALL
¡Revive la emoción de los mundiales de fútbol en tu PlayStation!
6 DEMOS JUGABLES

Rival Schools • Mr. Domino • Viva Football • Resident Evil 2 • Bloody Roar • Victory Boxing 2

Más de 200 juegos analizados cada mes

ANÁLISIS

METAL GEAR SOLID • X GAMES PRO BOARDERS • VIVA FOOTBALL • WCW THUNDER • BICHOS • T'AI FU • MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION • R-TYPE DELTA • KKND KROSSFIRE • POPULOUS: EL PRINCIPIO • GUARDIANS CRUSADE • LIVE WIRE!

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a *PlayStation Power* y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES ROLLCAGE

Súbete por las paredes, aprieta el pedal del acelerador y pon tu vehículo a una velocidad endiablada.
¡Emoción a todo riesgo!

DOS CONCURSOS FANTÁSTICOS:

15 juegos KKND KROSSFIRE
10 bolsas + 10 juegos VIVA FOOTBALL



Retro Force

¿Qué es lo que pasa, vuelven a estar de moda las permanentes en plan caniche? Es evidente que *Retro Force* piensa que lo antiguo está muy en boga. ¿Es este *shoot 'em up* retro una pasada o un espanto?

¡NO ES JUSTO! Parece que tu padre siempre se las apaña para ganar la típica discusión de lo Viejo contra lo Nuevo. Ya pensábamos que con *Rollcage* teníamos ganada la batalla entre PlayStation y el dominó, pero en éstas que llega *Retro Force* y todo nuestro gozo en un pozo. Este juego pretende estar muy en la onda por el hecho de ser antiguo, pero no es más que una mera copia de *Space Invaders*. El argumento bien podría reducirse a «¡DISPARA!», porque eso es todo lo que debes hacer. Cierto, tienes que evitar alienígenas y misiles (¡ya ves!), pero se trata en su mayor parte de moverte a la izquierda, a la derecha, otra vez a la izquierda y disparar, disparar, y ¡DISPARAR! ¿Eso es todo? Bueno, no. Como estamos en PlayStation, *Retro Force* está en 3-D, lo que significa que también puedes desplazarte hacia arriba y hacia abajo. Sin embargo, no merece la pena que te molestes, pues esta función es complicada, demasiado lenta y ¡puedes desaparecer de la pantalla! Uno de los aspectos más geniales de los *shoot 'em up* son las armas monstruosas, pero aquí lo único de que dispones es de tres pistolas ridículas. Y encima, lo aburrido del asunto es que son las mismas durante todo el juego. Los *power up* se limitan a dar más fuerza a tus pistolas de luz. ¡Vaya aburrimiento! Además, tampoco hay grandes emociones. Cuando te alcanzan, ni siquiera te inmutas, y en vez de explosiones colosales se muestra la destrucción con un hilillo minúsculo de humo. Duele admitirlo, pero incluso el dominó es más emocionante que *Retro Force*. Papá vuelve a ganar, ¡maldita sea!

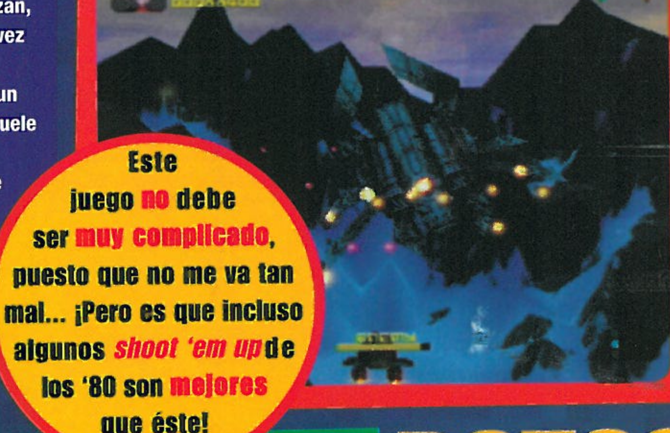
Jefes de armas tomar

Los jefes enemigos son muy difíciles de batir y te lleva una eternidad destruirlos. Puede que los monstruos gigantescos no tengan un aspecto increíble, pero acabar con ellos es muy complicado y ni siquiera tu súper rayo los fundirá. Otros jefes son incluso más duros, y resulta imposible aniquilarlos ya que cada vez que les disparas sus armas se vuelven más poderosas. ¡Tramposos!



¡Arrghhhh! No te dejes alcanzar por los monstruos nucleares. ¡Es una manera horrible de morir!

Éste es uno de los mini-jefes. Es muy fácil de destruir. ¡Cárgatelo!



Este juego no debe ser muy complicado, puesto que no me va tan mal... ¡Pero es que incluso algunos *shoot 'em up* de los '80 son mejores que éste!

Chispas voladoras

Tus tres armas principales son algo canijas y el sonido que hacen—un débil piau-piau— tampoco contribuye a mejorar la impresión que produce su aspecto. Aunque llegas a disponer de cohetes te las tendrás que apañar con ellas durante TODO EL JUEGO. ¡Rocía a tus enemigos con las bolitas rojas! ¡Dispara con las bolitas azules! ¡Dales a los malos con la corriente de rayo eléctrico! (Suspiros).

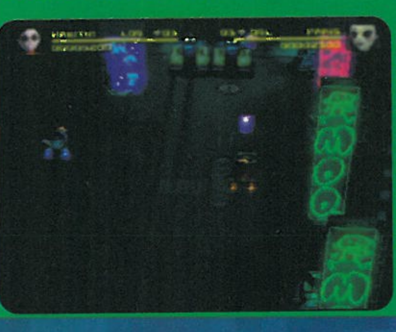


¡PIAUUUU! ¡Piau!, y, ejem, piau. Vaya birria de pistolas. ¡Qué ya no estamos en 1979!

Tras disparar durante unos minutos, el enemigo, finalmente, cae abatido.

Salud, colega

Esto es como las salas recreativas, pero en tu propia habitación. ¡Genial! Sólo que, ejem, todavía estás jugando con *Retro Force*. Con todo, el modo para dos jugadores es divertido. Tú y tu colega voláis por ahí y os ayudáis mutuamente a acabar con los malos.



Esto ya está mucho mejor. Uno de vosotros dos puede quedarse abajo y disparar a los tanques, mientras el otro se encarga de los alienígenas voladores. ¡Guay!

DATOS



- Sony
- 6.990 pesetas
- 1-4 Jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

- Láseres: 3
- Cohetes: 3
- Bombas: 3
- Duración: Una semana

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Parecen un poco anticuados, pero los rayos X y los jefes no están nada mal.

JUGABILIDAD: 12345
Izquierda, derecha, dispara. Arriba, abajo, dispara. (Bostezo). Izquierda, derecha...

SONIDO: 12345
Las pistolas de luz, con su piau-piau, suenan como el maullido de un gato. Mediocre.

ADICTIVIDAD: 12345
Te llevará algo de tiempo acabarlo. Si es que quieres tomarte la molestia.

Habría recibido un MAX-lingote de oro... ¡20 años atrás! *Retro Force* es un fósil.



51 POR CIENTO

PRUEBA CON 1 G-DARIUS_Un *shoot 'em up* frenético. 70% 2 R-TYPES_¿Dos clásicos en un CD o más basura retro? Elige. 50% 3 PROJECT X2_ Project X-psé, más bien. 64%



Global Domination

¿Tiene algo que ver con las clases de geografía? No. ¡Sin embargo, *Global Domination* es igual de tostón!

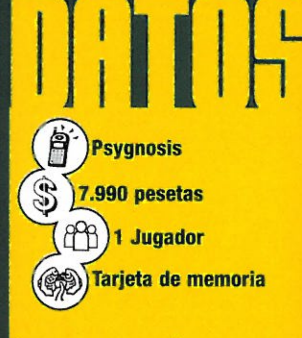
Del mismo modo que jugarías antes a *ISS Pro '98* que a *Subbuteo*, *Global Domination*, en teoría, tendría que ser mejor que *Risk*. Es de pura lógica. Pero, ¡vaya!, te equivocas. De hecho, es bastante más aburrido. Como ya habrás adivinado, *Global Domination* se inspira en *Risk*, todo un clásico de los juegos de mesa. Se trata de un juego de estrategia en el que debes conquistar 56 territorios antes de que tu país salte por los aires. La clave está en interceptar los misiles enemigos antes de que lleguen a destruir sus objetivos.

El problema es que *Global Domination* transcurre a una velocidad demasiado rápida. Antes de que hayas podido decidir dónde apuntarás tus armas ya te han alcanzado 20 misiles. No es divertido, ¡es una pesadilla! Los gráficos tampoco son nada del otro mundo. Seguro que te quedarás con la boca abierta cuando empiecen las secuencias de vídeo, pero los ojos se te llenarán de lágrimas cuando aparezca la pantalla principal. ¡Es la bola del mundo! Y ya está. La puedes girar a izquierda y derecha, y acercarte o alejarte. ¡Menuda paliza! Encima, cuando pierdes no pasa nada. No hay imágenes alucinantes con explosiones apocalípticas. Nada. Ni tan siquiera una discreta escena que muestre las tropas enemigas invadiendo tu país. Lo único que aparece es un mensaje que dice: «¡Has perdido!», y eso es todo. Si todas las novedades para PlayStation van a ser como ésta, mejor será que empecemos a sacar el polvo a los juegos de mesa.



Argentina se ha vuelto verde. ¡Rápido! ¡Que alguien llame a Greenpeace! Pobres pingüinos...

Aquí es donde eliges tus objetivos. Además, puedes utilizar armas ofensivas o defensivas.

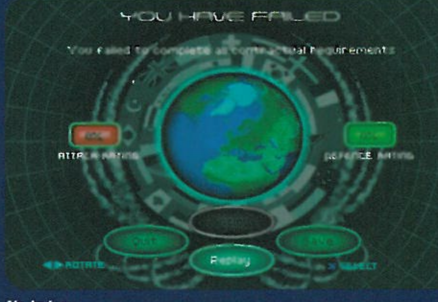


DATOS

- Psygnosis
- 7.990 pesetas
- 1 Jugador
- Tarjeta de memoria

Características

- Niveles de dificultad: 3
- Territorios: 56
- Misiones: 20
- Duración: Seis meses







No lo has conseguido. Global Domination *no es nada fácil y fracasarás un montón de veces, aunque quizás superes el 0% de este inepto. ¡Vaya portento!*

GRAFICOS: 12345	JUGABILIDAD: 12345
SONIDO: 12345	ADICTIVIDAD: 12345

50 POR CIENTO

Antes 10 horas jugando al parchís que una sola partida de Global Domination.

X-Games Pro Boarders

¡Si los auténticos profesionales esquían como los de *X-Games Pro Boarders* preferimos quedarnos con los chicos de *Cool Boarders*!

Afrontémoslo, hay que estar un pelín zumbado para probar el *snowboard*. Bueno, o como mínimo ser un tío duro. Pero lo único que tiene de duro *X-Games Pro Boarders* son sus horrendas canciones en plan *heavy metal*.

En *Cool Boarders 3* había unos tíos espantosos con *snowboard*. Todos llevaban los pelos de punta y no tenían reparos en liarse a tortazos cuando las cosas se ponían feas.

Pero en *X-Games Pro Boarders* no hay nada de eso, probablemente porque estos tipos se las dan de ser unos verdaderos profesionales (¡seguro que se alimentan a base de fabada!).

Sin embargo, esto no justifica que den unos saltos ridículos. La tabla se pega a la nieve de tal manera que parece que conduzcas el coche de Mary Poppins por una pista de mermelada.

Al menos las piruetas son divertidas. En el nivel Stadium deberás realizar un montón de cabriolas en el aire ante una multitud ensordecedora.

Los gráficos de *X-Games Pro Boarders* tienen buena pinta. Los personajes visten una ropa espectacular y los paisajes son alucinantes, aunque la nieve es como la que pintaría un niño de tres años en una postal navideña.

X-Games Pro Boarders no es ni de lejos tan bueno como *Cool Boarders 3*.



Los paisajes son increíbles. Lástima del juego.

Agachado corres más rápido, pero si estos tíos se agachan mucho más van a terminar con los pantalones mojados. ¡Brrr!

DATOS

- Virgin
- 7.990 pesetas
- 1-2 Jugadores
- Tarjeta de memoria, Pad Analógico

Características

- Personajes: 8
- Tipos de carreras: 5
- Duración: Dos semanas



GRAFICOS: 12345	JUGABILIDAD: 12345
SONIDO: 12345	ADICTIVIDAD: 12345

56 POR CIENTO

X-Games Pro Boarders no es el mejor juego de snowboard que existe, pero tiene algunos saltos muy buenos.

¡Dibujos animados!

Cada vez son más los personajes de dibujos animados que aparecen en PlayStation. Veamos quién es quién en el loco mundo de los dibujos.

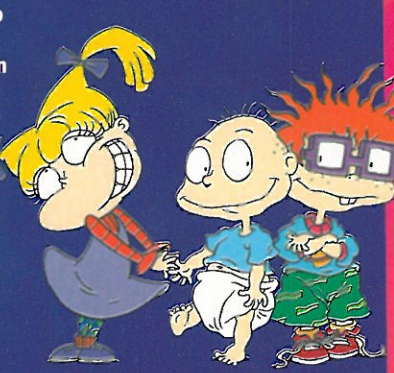
Los dibujos animados son de lo más divertido. Nunca te cansas de ellos (nosotros por lo menos, no). Entonces, los videojuegos basados en los héroes de la pequeña pantalla deberían ser igual de buenos, ¿no? Esto..., sí y no. De vez en cuando aparece algún buen juego basado en dibujos animados, pero, por regla general, no dan la talla. *PlayStation Max* te desvela qué títulos valen la pena y cuáles deberías evitar a toda costa, así la próxima vez que vayas a comprar un juego de tus personajes favoritos, no llegarás a casa con una bazofia bajo el brazo.

A *Casper*, una película diez en opinión de la mayoría, no le sentó nada bien su viaje a PlayStation y su puntuación no pasó de un insignificante 27%. ¡Vaya!

Algo mejor le fue a *Pequeños Soldados*, un título basado en la película animada por ordenador del mismo nombre. El juego, un *shoot 'em up* en 3-D en el que aparecen todos los personajes de la película, obtuvo un modesto 66%.

Y, ¿recuerdas *Space Jam*, una película de calidad media, pero muy popular, que tenía como protagonistas a Michael Jordan y los personajes de la Warner Bros? Un juego basado en este título debería al menos estar a la altura de la película, ¿verdad? Quién sabe lo que sucedió, pero el título para PlayStation era infumable, sólo obtuvo una puntuación del 9%.

Pero no desesperes. El panorama tampoco es tan terrible como parece a primera vista. Hay algunos juegos inspirados en cómics y en películas que son bastante divertidos....



Juegos que nos gustaría ver como dibujos animados

1 CRASH BANDICOOT
Acción rápida. Interminables peleas con Neo Cortex. Escenarios variopintos y un montón de buenos chistes.

2 TOMB RAIDER
Sería el mejor dibujo animado de aventuras nunca visto. Un tesoro diferente que encontrar cada semana. Los mismos malos detrás de Lara. ¡Qué pasada!

3 ABE
Un personaje muy simpático. Con su peculiar manera de expresarse y sus divertidas payasadas sería el dibujo animado perfecto.

4 COOL BOARDERS
Imagínate a una pandilla de chicos montados en una tabla de snow luchando contra el crimen: cada episodio acabaría con una enérgica persecución en snowboard.

5 BRIAN LARA CRICKET
El héroe sería Brian, un jugador de criquet. Y en cada emisión él jugaría a criquet y mmmhh..., bueno quizá no sea tan buena idea.





Lara Croft es un fenómeno. ¿Por qué no tenemos aún dibujos animados de Tomb Raider*?*

Dibujos animados que nos gustaría ver como juegos

1 LOS SIMPSONS
¿Te imaginas a *Los Simpsons*, la familia más divertida de la tele en PlayStation? ¡Qué puntazo! Bart haría de las suyas por extravagantes mundos completamente en 3-D, mientras que Homer debería superar complicados *puzzles* para ascender en la planta nuclear y Lisa no pararía de decir: ¡Ay, Bart!, y Maggy gatearía sin parar y todo sería fantástico y maravilloso. ¡Lo queremos ya!

2 SCOOBY DOO
Sería una pasada poder revivir las aventuras de Shaggy, Scooby, Daphne, Thelma en PlayStation, ¿verdad? Seguro que sería la última sensación en juegos.



3 GODZILLA
Ya hay un título Godzilla para Sega Dreamcast. ¡Queremos uno, ahora, para PlayStation!

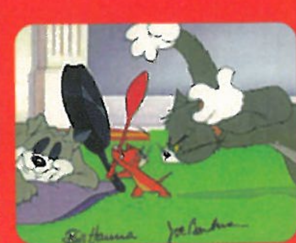
4 TOM Y JERRY
Un juego de persecuciones a toda pastilla. Explosiones, y carcajadas aseguradas.

5 TAZMANIA
¡Para morirse de risa! Sería un gran juego. Crash es como Taz con sus ataques giratorios.

6 RUGRATS
Aventuras en Pañales: Tommy, Carlitos, Filiberto, Liliana, Angélica y Sussie viven en un mundo muy peculiar... y muy pronto aparecerán en PlayStation. *Rugrats: aventuras en pañales*, el juego basado en la película del mismo nombre, lo analizaremos el mes que viene... ¡Qué nervios!

7 BUGS BUNNY LOST IN TIME
Y tenemos otra buena noticia, el conejo más loco de la tele, también protagonizará su propio videojuego. Bienvenido, Bunny, ¿qué hay de nuevo, viejo?







La factoría Disney

No hay bastantes juegos Disney en PlayStation. ¡Vamos a arreglarlo!

¡Queremos más juegos Disney en PlayStation! Hasta ahora sólo hemos disfrutado de tres licencias Disney en la gris de Sony.
Una es *Mickey's Wild Adventure*, un título de plataformas en 2-D que era bastante divertido, pero algo pasado de moda.
Luego se lanzó *Hércules* que con una puntuación del 61 por ciento habría cuajado mejor en Mega Drive que en PlayStation.
Y por último, *Bichos*, un juego mucho más respetable que alcanzó una puntuación en el número 1 de *PlayStation Max* de 84%. Las cosas van por buen camino, pero lo que queremos saber es: ¿dónde están las versiones actualizadas de los últimos clásicos de Disney como *Toy Story, La Bella y la Bestia, La Sirenita, El Jorobado de Notre Dame* y *Mulan*? Sobre todo *Mulan*. ¡Por favoooor! ¡Hagan algooo!

Érase una vez un dios llamado Hércules. Lástima que no lo parezca... Su juego podría haber sido mucho mejor.

Y el ganador es...

Bichos
Es hasta ahora el mejor juego Disney de la historia. Conserva muchos aspectos de la película. A ver si reciben el mismo tratamiento todas las películas de Disney.

Personajes de cómic

¡Los héroes de los cómics deberían protagonizar sus própios juegos!

De nuevo debes tener mucho ojo (y conservar tu ejemplar de *PlayStation Max*) a la hora de comprar juegos basados en personajes de cómic. Olvídate de *Fantastic Four* (4%), *The Incredible Hulk* (4%), *Judge Dredd* (64%) y *Spawn* (42%). No son una buena inversión. Mejor pinta tiene *X Men Vs Street Fighter* (72%) un *beat 'em up* excelente. Se trata de un juego de combate muy vivo con personajes enormes. Es espasmódico, pero el combate es contundente. De todos modos, si quieres lo último en lucha heroica ves a por *Marvel Super Heroes* (77%) de los mismos programadores de *Street Fighter*.

El Increíble Hulk. *Un tío verde, grande y airado cuyo juego es horrible. Perdón Hulk.*

El viejo continente

Europa se ha vuelto loca. Tiene unos dibujos animados la mar de divertidos, aunque algo estrafalarios.

Los dibujos animados y cómics europeos pueden ser chulísimos. Pero los juegos que se han basado en ellos no han sido tan buenos como se esperaba.
El primero en salir fue *Iznogoud*, un juego basado en unos dibujos animados realizados por uno de los creadores de Asterix el galo. El juego dejaba mucho que desear. *Iznogoud* (que fonéticamente suena similar, en inglés, a *It's no good*) no era, como su nombre parece indicar, nada bueno.
Lucky Luke, otro juego que pasó desapercibido, no fue precisamente una maravilla. Consistía básicamente en una serie de subjuegos de vaqueros. Pero, bueno, el panorama puede cambiar. La buena noticia es que *Asterix* ya está aquí. ¿Has leído ya el análisis? ¿Veremos algún día juegos basados en *Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape, Dartacán y los Tres Mosqueperros, David el Gnomo, Los Fruttis* o *Los Diminutos*?



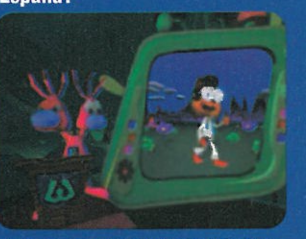
Lucky Luke. *Es más bien divertido pero un poco simple para nuestro gusto.*

El juego de Bubsy era muy malo. Pero el personaje era muy chulo y consiguió sus propios dibujos animados.

¡Hey, soy famoso!

¿Dibujos animados convertidos en juego? Lógico. ¿Pero juegos en dibujos animados?

Todo esto sucedió en los días de SNES y Mega Drive, pero los personajes protagonistas de sus juegos también les serán familiares a los jugadores de PlayStation. El primer protagonista de esta historia es un lince llamado Bubsy. Apareció en juegos que, siendo completamente honestos, eran una porquería. Incluso *Bubsy 3D* en PlayStation no fue demasiado bueno. Pero, aún así tuvo el carisma suficiente para convertirse en un dibujo animado. Algo más comprensible fue el subidón a la fama de *Earthworm Jim*. Gracias al estupendo juego y la divertida acción, Jim pasó a ser protagonista de unos dibujos animados. ¿Los emitirán alguna vez en España?



¿Bubsy va vestido como Elvis? ¿Pero quién se cree que es este pillo?

¡Eso es todo amigos!

TRUCOS MAX

¡Serás tramposo!

¿Cuántas veces habrás estado a punto de tirar el pad por la ventana? ¿Cuántas veces habrás perdido los estribos porque eras incapaz de pasar de nivel? Ahora tienes a todo un equipo de redacción trabajando para ti. ¡Aquí está la primera hornada de TRUCOS MAX!

ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal mantén pulsado R1 mientras introduces Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
De nuevo en el menú principal y sin soltar R1 introduce Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha.

Evita los códigos
Mientras estás jugando y sin soltar R1 pulsa Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha.

ACTUA SOCCER 2

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de menú principal:

Activar Gremlin XI
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Círculo.

Súper Peludos
Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Derecha, Círculo, U, D.

Activar balón fantasma
Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo

Activar balón de playa
Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado.

Activar enanos
Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha

Activar gigantes
Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

Activar avería de los focos
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado.

Activar jugadores invisibles
Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha, Cuadrado, Izquierda.

Activar modo blanco y negro
Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba.

Para desactivar los trucos simplemente reintroduce los códigos.

ALIEN TRILOGY

Súper Truco
Para conseguir armas infinitas, salud y acceder a todos los niveles introduce este código: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Para elegir nivel
En la pantalla de códigos introduce GOLVL, y el número del nivel al que quieras acceder.

TENCHU

Reponer energía
Pulsa Start para pausar el juego y luego aprieta Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo. Un sonido te confirmará que has introducido bien el código.

Cargar 99 tipos de armas
Mantén apretado L1 y pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Más armas
Mantén apretado L2 y pulsa Arriba (dos veces) Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas. Un arma más de cada tipo estará disponible.

Más tipos de armas
Mantén apretado R1 y pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Selección de nivel
Escoge un personaje, luego mantén apretado R2, pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la siguiente pantalla.

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Para acceder a todos los trucos listados abajo pausa el juego y selecciona la opción «salir». Ahora mantén pulsado L2 e introduce el código que quieras.
Vidas Infinitas - Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo
Invencibilidad - Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda
Selección de nivel - Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha.
Reinicia el juego y pulsa SELECT. Pulsa Izquierda para acceder a otras partes.
Citas de Gex - Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo.
Reinicia el juego y pulsa SELECT para escuchar una cita.
Discurso de Gex - Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.
Reloj - Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Derecha, X.
Esto te proporcionará un reloj. Para ver los mejores tiempos pulsa Cuadrado mientras te encuentras en el nivel Media Dimension.

Modo Debug
Introduce el código para la selección de nivel, y cualquier otro código en el nivel Media Dimension. Pulsa SELECT para conseguir el menú Debug.

Mejor final
Introduce este código. Ve y derrota a Rez para ver el final correspondiente.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, Cuadrado, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Durante el juego, introduce los siguientes códigos y conseguirás extras.

Repuesto de sangre
Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las magias
Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda

BOMBERMAN WORLD

Códigos especiales
Bonificación nivel Versus: 5656
Bonificación nivel battle: 4989
Modalidad Battle Royal: 1616
Modo Maniac: 4622



Códigos de nivel

1-1: 8010
1-2: 1180
1-3: 8086
1-4: 2919
1-5: 1021

2-1: 0127
2-2: 1220
2-3: 1018
2-4: 0804
2-5: 0714

3-1: 1027
3-2: 2413
3-3: 3009
3-4: 6502
3-5: 6809

4-1: 0627
4-2: 8808
4-3: 3674
4-4: 4891
4-5: 0605

5-1: 0730
5-2: 2151
5-3: 3562
5-4: 3812
5-5: 2203

BUST-A-GROOVE

Demostración de baile
Completa el juego en modo fácil.

Juega como Capoeira
Completa el juego en modo normal.

Juega como Robo-Z
Completa el juego en modo difícil.

Juega como Burger Dog
Completa el juego en los modos de dificultad normal y difícil. Después elige a Hamm y termina el juego de nuevo en el modo de dificultad normal.

Juega como Columbo
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y Difícil. Selecciona como personaje a Shorty y completa el juego en el modo de dificultad Normal de nuevo.

Personajes extra
Mantén pulsado SELECT y pulsa Círculo para seleccionar a tu personaje.

Pasar de nivel
Completa el juego una vez con cualquier personaje. Empieza a



PIFIAS

Nadie es perfecto (los desarrolladores tampoco)

Tekken 3:

Con las secuencias de botones pertinentes. Podrás vencer a tus contrincantes sin tan siquiera haberlos tocado. ¡Vaya!





NBA Live '99

Vence a los Chicago Bulls mientras juegas con los New York Knicks

MEDIA



BUST-A-MOVE 4

Personajes Extra
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear los seis personajes extra. Vale la pena hacerlo, ¿a qué estás esperando?
Introduce: Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.

Opción Tarot
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la opción de lectura del Tarot (amor) en la pantalla de opciones de la Tarjeta de memoria.
¿Qué consigues con esto? ¡Descúbrelo!
Introduce: Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.





Demo hablada
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la demo hablada en la pantalla de opciones de la lectura del Tarot. Mantén pulsado CUADRADO, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, CUADRADO, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, suelta CUADRADO.

Otro mundo
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear otro mundo. Cuando empieces en el modo *Puzzle* tendrás toda una nueva colección de *puzzles*.
Introduce: Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

jugar en el modo para un jugador y pulsa L2 y SELECT cuando oigas una canción salta al siguiente nivel.

BUST A MOVE

Niveles modificados
Para tener acceso a los niveles modificados introduce R1, Arriba, L2, Abajo en la pantalla de selección del juego. El modo Story tendrá ahora otra opción con el nombre: «Another World» (Otro Mundo). Éste contiene los niveles secretos.

Créditos extra
Ve al modo Opciones y selecciona Credit. Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo. Ahora pulsa X repetidamente para incrementar los créditos.

Selección de personaje
Inicia un *puzzle*. Cuando aparezca el mapa del escenario pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo. Entonces pulsa los cuatro botones laterales y aparecerá una pantalla de selección de jugador. Escoge a tu personaje pulsando X y aunque Bub seguirá en el mapa de la pantalla tu nuevo personaje aparecerá.
¡Menuda selección de trucos!

CARDINAL SYN

Subjefes
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Inicio:
Kahn - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Stygian - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Redemptor - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Juni - Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Mongwan - Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Bimorphia - Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Moloch - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas
Pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Ve a la opción sonido y selecciona «FX Volume». Ahora pulsa L1+L2. El juego aparecerá ahora 400% completo y podrás acceder a todas las pistas.

Carreras nocturnas
En la pantalla de selección de circuito, pulsa todos los botones laterales hasta que aparezca tu coche con un faro. Ahora puedes competir en cualquier circuito de noche.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce como tu nombre los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:
BACKSEAT - El copiloto toma el volante.
PEASOUPER - Niebla en todas las pistas.
BUTTONBASH - Pulsa X y Círculo alternativamente para acelerar.
DIRECTORCUT - Te permite editar tus *replays*.
KITCAR - Edición personalizada del coche de rallies.
TROLLY - Tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT - Tracción trasera
HELIUMNICK - Copiloto con voz de pito.
MOREOOMPH - Modo turbo
BLANCMANGE - Coche verde que tiembla.

COLONY WARS

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir el efecto deseado:
Commander*Jeffer - Selección completa de niveles y misiones.
Tranquillex - Los láseres no se recalientan
Memo*X33RTY- Infinitas armas secundarias
Hestas*Retort - Energía infinita
All*cheats*off - Desactiva cualquier truco activado.

COLONY WARS: VENGEANCE

Introduce los siguientes *passwords* en la pantalla de códigos.
Vampire - Invencibilidad
Tornado - Todas las armas
Dark Angel - Evita el recalentamiento de las armas.
Chimera - Infinitas armas secundarias
Avalanche - Dinero ilimitado
Thunderchild - Todas las naves
Demon - Selección de nivel.
Blizzard - Súper Truco
Stromlord - Desactiva trucos

COMMAND AND CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga
Cuando hayas terminado el juego con cualquiera de los dos bandos puedes jugar en Inglaterra donde encontrarás las misiones Giant Ant.

Modo Truco
Haz clic sobre el botón del menú «Teams» con el botón círculo o si utilizas ratón con el botón derecho. Mueve el puntero sobre los siguientes iconos en la barra de herramientas y pulsa círculo o el botón derecho del ratón sobre cada uno de ellos. ¡No podría ser más simple! ¿Verdad?

Cortina de acero
CUADRADO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Mapa completo
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Parabomb
X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.

Dinero
X, X, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

Victoria inmediata
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO

Derrota inmediata
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X.

Civiles con nombre
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Accede al panel lateral y mueve el cursor sobre los iconos de equipo. Pulsa círculo sobre cada uno de los símbolos en los códigos siguientes:
Victoria inmediata - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Dinero extra - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo.
Aparece el mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

CRASH BANDICOOT 2

Empieza con escudo
Cuando mueras mantén pulsado Arriba + Círculo. Cuando reaparezcas empezarás con un máscara.

Vidas extra
En la segunda *warp room* salta sobre el oso polar bebé y recibirás 10 vidas extra.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona modo Tournament e introduce WONITALL como si fuera tu nombre.

Todos los personajes
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como si fuera tu nombre. Indicación: " " significa un espacio.

Modo cabezones
Selecciona el modo Tournament e introduce BIGHEADS como si fuera tu nombre.

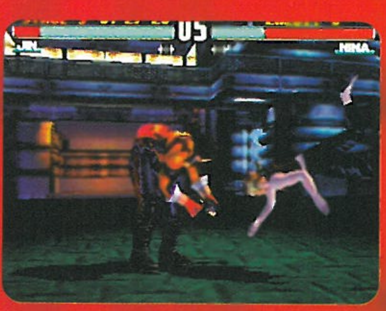
Ver la fecha de programación del juego
Pulsa L1+L2+R1+R2 en el menú donde aparecen las opciones de juego: un jugador o multijugador a pantalla partida.

Juega como Burg
Desactiva todos los jugadores, paneles y pistas. A continuación termina el primero con más de 3.400 puntos en modo simple.





TEKKEN 3



Personajes Secretos
Combate como Panda
Selecciona a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa Círculo para jugar como Panda gigante

Combate como Gon
Para jugar como Gon, el divertido dinosaurio, derrótalo en el modo Tekken Ball, si lo quieres conseguir pronto completa el modo Time Attack e introduce tu nombre como GON.

Consigue al Doctor Boskonovitch
Para jugar como este científico loco completa el modo Tekken Force cuatro veces.

Vestuario alternativo
Hay cinco personajes que tienen un vestido alternativo. Para conseguirlo selecciona a tu personaje con el botón START.
Law: Disponible al empezar
Jin: Juega con él 50 veces
Xiaoyu: Juega con ella 50 veces
Anna: Juega con ella 25 veces
Gun Jack: Juega con él 10 veces







Akuji The Heartless

Termina el juego rescatando todas las almas.

DURO

NFL BLITZ

Cabezas secretas de los personajes

Introduce los siguientes códigos y los jugadores más cercanos a la pelota tendrán una cabeza diferente.

DAVID 3456	AUBREY 6666
AZPOD 4777	ALLEN 7911
FRANC 1221	BYRON 1969
JUAN 6521	FRANZ 8421
BERT 8735	BRIAN 2221
JOVE 6644	GATSON 1111



CRASH BANDICOOT 3

Demo de Spyro The Dragon

En la pantalla de título pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

CRASH BANDICOOT 3

Manzanas de los monos

Cuando estés en el nivel de los monos lanzadores de piedras, una vez hayas destruido las posiciones que ocupan puedes saltar sobre los miedosos monos y tomar las manzanas con total tranquilidad.

DEATHTRAP DUNGEON

En la pantalla de menú principal pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1. Entonces ve a la opción de cargar el juego y podrás acceder a todos los niveles.

DESTRUCTION DERBY 2

Ve a la pantalla para escoger circuito, selecciona el modo Championship. Introduce tu nombre como alguno de los siguientes códigos:
Todas las pistas - MACSrPOO
Créditos animados - CREDITZ!
Secuencia de vídeo - ToNyPaRk

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Atributos ilimitados

En la pantalla de edición del jugador pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X.

Conseguir mucho dinero

Selecciona personalizar Squad, a continuación edición de equipo. Recoge tu club favorito y pulsa Cuadrado, X, Cuadrado, L2, L1. Ahora selecciona el dinero del club e increméntalo todo lo que quieras.

FIGHTING FORCE

Menú de trucos

Mantén pulsado Izquierda, Cuadrado, L1, R2 en la pantalla de menú principal. Ve a la pantalla de opciones y verás que puedes ser invencible y seleccionar cualquier escenario.

G-POLICE

Invencibilidad

En la pantalla de descripción de la misión mantén pulsados los cuatro botones laterales, Círculo, Triángulo y Cuadrado. Ahora pulsa izquierda. Verás que no puedes progresar por el nivel actual con este truco activado.



Todas las armas con munición infinita

Haz lo mismo que arriba en la pantalla de «Armas Loadout». De nuevo, no puedes moverte por el nivel con este truco activado.

Misiones secretas

Para conseguir seis misiones extra introduce la palabra PANTALON en la pantalla de códigos. Estas misiones están localizadas en la opción de misiones de entrenamiento.

Otros efectos

Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords*.
SUPACAM - Nuevo ángulo de cámara
BENIHILL - Tráfico a alta velocidad
WOOWOO - Luces intermitentes

GHOST IN THE SHELL

Selección de nivel y secuencias de vídeo

En la pantalla de menú principal pulsa R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R2.

LOST WORLD

Códigos estándar

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.
Velociraptor - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo.
T-Rex - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.
Sarah - X, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo.

99 vidas

Compy - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

Velociraptor - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, cuadrado, X , Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.

T-Rex - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Triángulo.

Selección de nivel

Introduce estos códigos tres veces:
Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

MORTAL KOMBAT 4

Cambio de vestuario

Cuando selecciones a tu personaje pulsa Start dos o tres veces sobre el careto de tu personaje.

Lucha como Goro

Primero completa todo el juego con el personaje Shinnok. Mueve el cursor a la opción escondida y pulsa sin soltar R1. Ahora debes pulsar Arriba tres veces, y Izquierda una vez, después pulsa sin soltar L1. Mantén este botón pulsado hasta que empiece el combate. ¡Estupendo!

Lucha como Noob Saibot

Primero termina el juego como Reiko. Empieza el torneo en el modo para dos jugadores e introduce el código de Combate 012-012. Sal del combate y empieza de nuevo. Mueve el cursor hasta Hidden y pulsa sin soltar R1. Pulsa Arriba dos veces y una vez Izquierda. Pulsa sin soltar L1 hasta que empiece el combate.

Lucha como Meat

En el modo para dos jugadores selecciona la opción de grupo y gana. Sigue seleccionando la opción de grupo, ganando hasta que consigas regresar a Kai. Cuando luches, ¡oh, sorpresa!, serás Meat.

Menú de trucos

En la modalidad para dos jugadores introduce el Código de Combate 302-213. Sal del juego y ve al menú de opciones. Selecciona «VS Screen Enabled» (Activada Pantalla VS) y mantén pulsados durante 10 segundos L1+R1. Si activas Fatalities, tu contrincante realizará, para terminar, un gancho normal. Asegúrate de que no giras más de una vez en cada ocasión.

MOTORHEAD

Códigos especiales

Selecciona opciones y después los códigos para introducir lo siguiente:
Cowrules - Desbloquea los coches y pistas de la División 2
Fragtime - Desbloquea los coches y pistas de las Divisiones 1 y 2
Turbomos - Desbloquea Nolby hills, y los coches y pistas de la División 1 y 2
Lascode - Desbloquea coches y pistas Supercar - Sitúa la cámara encima del coche.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Códigos

Introduce los siguientes códigos como tu nombre en la pantalla de opciones:
SEEALL - Cambia el punto de vista
SPOILT - Desbloquea todos los coches y las pistas básicas.
PLAYTM - Desbloquea la Pista Room
XCAV8 - Desbloquea la Pista Caverns
GLDFSH - Desbloquea la pista Scorpio Seven
MNBEAM - Desbloquea la pista Space Race

SPYRO THE DRAGON

99 Vidas

Mientras juegas introduce este código y conseguirás 99 vidas: CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, CÍRCULO.



Selección de nivel

Mientras estés jugando pausa el juego y ve a la pantalla de inventario. A continuación pulsa: CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO. Cuando vayas en globo podrás acceder a todos los niveles.

Cómo resucitar

Este truco funciona en todos los mundos y niveles excepto en los niveles de destinación. Si caes por un acantilado, por ejemplo, pausa el juego y sal del nivel. De este modo, terminas en al comienzo de ese particular nivel y habrás salvado tu vida.









PIFIAS

Nadie es perfecto
(los desarrolladores tampoco)

NFL Blitz

Jugadores sin cabeza. ¡Mira mamá! ¡No tienen cabeza! Que no tengan cabeza no significa que no tengan cerebro pero, ¿Siguen jugando? ¿Cómo?



XCNTRY - Desbloquea la pista Auto Cross
MCITYZ - Desbloquea la pista Empire City
AMGMRC - Desbloquea el Mercedes
1 JAGX - Desbloquea el Jaguar
ROCKET - Desbloquea el Supercar

Códigos
Introduce el código de tu elección tras pulsar START al finalizar una carrera y mantén los botones pulsados hasta que empiece la carrera.
Súper Claxon - START + SELECT + L2 + R1
Toca el claxon cuando un coche está justo delante tuyo para que se aparte.
Coche Duro - SELECT + CUADRADO + X
Golpea a los otros coches para tener paso
Modo cámara lenta - Arriba + X + Triángulo
Policía - Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha + L1 + R2
La nacionalidad del policía variará según pulses izquierda o derecha.
Aceleración - Izquierda + Cuadrado + Círculo

NHL '99

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *passwords*:
3RD- Cambio de jerseys
BRAINY - Cabezones
BIGBIG - Jugadores grandes
SPEEDY - Jugabilidad más rápida
VICTORY - Secuencia de vídeo

RESIDENT EVIL

Lanzador de piedras
Termina el juego en menos de tres horas y será tuyo.

Llave especial
Si consigues terminar el juego rescatando a tus dos colegas recibirás una llave especial. Esto te permitirá entrar en el vestuario y cambiarte de ropa.

RESIDENT EVIL 2

Llave especial
Selecciona el modo de dificultad Normal, ve a la comisaría de policía sin recoger nada. Verás a Brad Vickers en el túnel. Mátale y busca su cuerpo pues tiene la llave especial. Ve a la habitación de guardar por la habitación oscura y abre el armario. Puedes cambiar tus ropas. Claire puede conseguir un arma nueva, la Colt S.A.A.

Armas especiales
Debes jugar con el modo de dificultad Normal para acceder a ellas.

Lanzador de piedras
Termina el primer escenario en menos de tres horas, con una puntuación A o B.

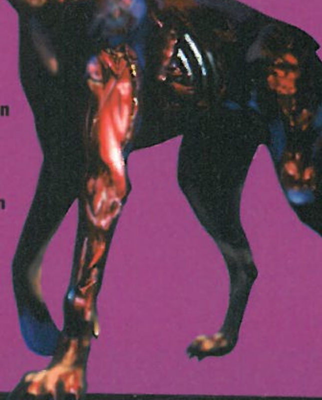
Metralleta
Termina el segundo escenario en menos de tres horas con una puntuación de A o B.

Juega como Hunk
Termina el primer escenario con una puntuación A, a continuación termina el segundo escenario con los otros personajes de nuevo con una puntuación A. Guarda el juego y podrás acceder a un minijuego: *The Fourth Survivor.*

Juega como Tofu
Termina cada escenario tres veces, consiguiendo una puntuación A cada vez, de manera que juegues primero, segundo, primero, segundo, primero, segundo. No guardes ninguna. Cuando tengas las seis en tu tarjeta de memoria, guarda la cuarta.







NUCLEAR STRIKE

Códigos
Munición ilimitada, armamento y gasolina
PACKISBACK
Empezar con cinco créditos
WARRIOR
Sin fuego enemigo
PHOENIX
Primera misión fácil
EAGLEEYE (fácil)
Sin enemigos
AVENGER
Volar más lejos
MPG
Vidas ilimitadas
LAZARUS
Más rápido
WARPDRIVE
Munición ilimitada
GOPOSTAL
Anuncio de Future Strike
COMMERCIAL
Accedes a cualquiera de los archivos strike, excepto el de los créditos, para ver el anuncio.

Código de nivel
Nivel 2 - CUTTHROATS
Nivel 3 - COUNTDOWN
Nivel 3b - PLUTONIUM



Nivel 4 - SABREJET
Nivel 5 - ARMAGEDDON
Nivel de bonificación - LIGHTNING

Advertencia: Muchas revistas te proporcionan como código para el nivel 4: PUSAN. Con este código la misión es mucho más difícil porque dependiendo de lo bien que lo hayas hecho en el nivel Plutonium la siguiente batalla será fácil o muy difícil.
Si introduces PUSAN te encontrarás que no han sido destruidos ninguno de los puentes del nivel anterior por lo que habrá muchas más unidades enemigas. SABREJET es el código que consigues cuando destruyes todos los puentes, además de aislar a los refuerzos.



TEKKEN 2

Termina el modo Time Attack en menos de tres minutos sin utilizar a Marshal Law.

MEDIA/DUR



RAPID RACER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de introducción del nombre.

_boa - barcos extra
_qak - Convierte todos los barcos en patos de goma.
hurr - Desbloquea el barco Hurricane.
_day - Desbloquea todas las pistas de día.
_nit - Desbloquea todas las pistas nocturnas.
rrim - Desbloquea todas las pistas espejo.
frac - generador de pistas aleatorias.
winr - Siempre terminas el primero.
d__ * - Carrera de día. * es el número de pista que quieras.

n__ * - Carrera de noche. * es el número de pista que quieras.

ROGUE TRIP

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir lo siguiente:
Juega como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2
Juega como Nightsade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo
Juega como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1
Doble de *pick-ups* - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado
Más armamento - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2
Saltos ilimitados - Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2
Nivel de Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado
Jefe 1 - Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2
Jefe 2 - Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo
Jefe con Big Daddy - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2

TOCA 2

Introduce los siguientes códigos como si fueran los nombres de los conductores:
MINICARS - Perspectiva de cámara como en MicroMachines.
PADDED - Barreras que rebotan.
LUNAR - Gravedad baja.
LONGLONG - Campeonato de coches a propulsión.
PUNCHY - No te descalifican.
BANGBANG - Modo Competición.
TECHLOCK - Bloquea las imágenes por segundo durante la calificación.
BCASTLE - Golpes que te hacen rebotar.
ELASTIC - Alarga la pista verticalmente.
TRIPPY - Hace que los horizontes se vean borrosos.
JUSTFEET - Sólo se ven las ruedas.
FASTBOY - Modo turbo.
DINKYBIT - Circuito de la isla Outton Park.

TEST DRIVE 5

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de High Score:
VRSIX - Desbloquea todas las modalidades de juego
RONE
NTHREE
MTHREE - Introduce estos tres códigos para desbloquear todas las pistas y coches.
NOLIFE - Incluso más coches.
SPURT - Modo Súper Arcade.
AUXYRAY - Secuencia de vídeo musical extra.

ENVÍANOS TUS TRUCOS

Si sabes algún truco o código... ¡envíanoslo! Si es nuevo o no lo hemos visto antes, verás tu nombre grabado en oro (vaya, al menos saldrá publicado en la revista). ¿Te animas? ¿Quieres estrenar la sección? Pues toma nota:

PlayStation Max
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Pocket Fighter

Vuelven a la carga aquellos personajes tan coloristas de *Super Puzzle Fighter* para protagonizar lo que sin duda es uno de los *beat 'em up* más disparatados y chiflados del mundo. En él aparecen campos de fútbol, teatros, luchadores de *wrestling* y policías de tráfico. Ahora, con esta fantástica guía ya son tuyos.

Personajes ocultos

Gouki and Dan

Gouki y Dan están escondidos en las esquinas superior izquierda y superior derecha de la pantalla de selección de personajes. No necesitas ningún código especial para acceder a ellos. ¡Guay! Como es normal en los juegos de Capcom, Dan tiene un pequeño inconveniente. En *Pocket Fighter*, al igual que en *Puzzle Fighter*, el problema de Dan es que sus ataques sólo producen gemas rojas. De esta forma resulta muy difícil desarrollar los ataques amarillos y azules, que son mucho más útiles. ¡Vaya!



Habilidades básicas

Guard Crush: Todos los personajes tienen tres ataques Guard Crush (imbloqueables). Recibirás gemas de distintos colores de tu oponente según el ataque Guard Crush que utilices. Los ataques/colores son:

S: Rojo
f+S o b+S: Amarillo
d+S: Azul

Si mantienes pulsado el botón S conseguirás un ataque más potente. Al máximo de potencia, un Guard Crush realizado con éxito no sólo robará todas las gemas del color correspondiente a tu adversario, sino que también te proporcionará un cofre. Un Guard Crush puede contrarrestarse con b+S.

Defensa: (mientras bloqueas) f+S (gasta una carga del poderoso Combómetro)
Contraataque: P+K+S (suelta todas las gemas)
Giro Fácil: (mientras te agachas) pulsa S repetidas veces
Llave en el aire: (en el aire, de cerca) P+K
Súper Salto: pulsa d, u

Súper movimientos

Aunque los movimientos especiales de los personajes aparecen en la pantalla (¡estupendo!), los súper movimientos más complejos no (¡vaya!). Aquí tienes una lista completa de todos los súper movimientos de los personajes (¡otra vez estupendo!).

Clave

P - Puñetazo
K - Patada
S- Especial
b - Atrás
f- Adelante
u - Arriba
d - Abajo
ub - Arriba-atrás
uf - Arriba-adelante
db - Abajo-atrás
df - Abajo-adelante

Ryu
1) d, df, f, d, df, f+P
2) d, db, b, d, db+K
3) P, P, f, K, S

Ken
1) d, df, f, d, df+P
2) d, df, f, d, df+K
3) d, db, b, d, db, b+K

Chun Li
1) d, df, f, d, df, f+P
2) f, df, d, db, b, db, d, df, f+P
3) d, df, f, d, df+K

Sakura
1) d, df, f, d, df, f+P
2) d, df, f, d, df+K
3) f, df, d, db, b, db, d, df, f+P

Morrigan
1) P, P, f, K, S
2) d, df, f, d, df+P
3) d, db, b, d, db, b+K

Hsien Ko
1) P, S, K, K, u
2) d, df, f, d, df, f+K
3) d, df, f, d, df+P

Felicia
1) f, df, d, db, b, db, d, df, f+P
2) b, db, d, df, f, df, d, db, b+K
3) d, df, f, d, df+P

Tabasa
1) d, db, b, d, db, b+P
2) f, df, d, db, b, db, d, df, f+P+K
3) d, df, f, d, df+K

Ibuki
1) d, df, f, d, df, f+P
2) f, df, d, db, b, db, d, df, f+K
3) d, df, f, d, df+P



Zangief
1) d, df, f, d,d f+K
2) d, db, bd, db, b+P+K
3) Dos giros completos+P+K

Dan
1) d, df, f, d, df, f+P
2) f, df, d, db, b, db, d, df, f+P
3) d, df, f, d, df+K
4) P, P, f, K, S
5) f, df, d, db, b+S



Akuma
1) f, df, d, db, b, db, d, df, f+P (puedes realizarlo en el aire)
2) d, df, f, d, df+P
3) P, P, f, K, S
4) f, df, d, db, b+S
5) f, b, f, b



Códigos ocultos

Reiniciar el sistema

Mientras mantienes pulsado Select, presiona Start en el pad del jugador 1 para reiniciar el juego. ¡Boink! Sin embargo, esto no altera ninguno de los cambios de opciones o botones que hayas hecho antes (¡menos mal!).

Repetir enfrentamiento

Mantén pulsado L1 (en cualquier controlador) después de una batalla en modo Free Battle para repetir el enfrentamiento de inmediato. ¡Ahórrate el engorroso tiempo de carga y vuelve a por el tipo que te ha vencido!

Cambiar la música de los créditos

En el modo Arcade Battle, mantén pulsado Círculo después de terminar la partida, pero antes de que empiecen los créditos. Cuando éstos comiencen oirás como Felicia se pone a hablar (seguramente dice algo así como «Obedece las órdenes de mi súper-plancha a vapor»... Bueno, seguramente no). Luego empezará a sonar una versión más larga de la canción del comienzo del juego.

Cambiar colores

Selecciona a tu personaje con P, K o S según los colores que desees, o pulsa dos de ellos al mismo tiempo para elegir un cuarto conjunto.



Consejos

1. Aprende a bloquear. Si no sabes bloquear te costará mucho vencer. Acostúmbrate a pulsar el botón ATRÁS en todo momento.
2. Asegúrate de utilizar los súper movimientos. ¡De nada sirve dejar que aumente tu súper barra de energía si no la vas a utilizar!
3. Utiliza los movimientos especiales siempre que puedas. ¡No sólo incrementan tu súper barra de energía sino que además son geniales!
4. Escoge un personaje y practica siempre con él/ella. ¡Así aprenderás sus movimientos más deprisa y muy pronto podrás dar una paliza a tus amigos!
5. Intenta aprender a jugar con Akuma primero. De este modo te resultará mucho más sencillo utilizar a Ken, Ryu y Sakura.





NBA Live '99

El baloncesto. Corres hacia el campo contrario y anotas. Luego ellos corren hacia tu campo y anotan. Cancha arriba, cancha abajo, y vuelta a empezar. Pero en la PlayStation el baloncesto es mucho más divertido, y *NBA Live '99* es de lo mejorcito que hay. En *PlayStation Max* te ayudamos a sacar el máximo partido de tu equipo con unos consejos muy útiles.



Los 10 súper consejos de MAX



1) Cuando lances, pulsa X antes de soltar el tiro para hacer un pase en el aire.
2) Cuando quieras hacer un mate de escándalo, empieza a correr hacia el aro y luego mantén apretado L2+cuadrado, L2+círculo, o L2+triángulo.
3) Si tu contrincante no para de robarte la pelota, pon en práctica una pantalla para mantenerle apartado de la pelota. El botón más importante para cruzar el campo es Cuadrado y sólo funciona cuando posees el balón.
4) Durante el partido, aprieta L2+X para hacer un pase en falso.
5) Si creas un nombre para tu jugador puedes guardar no sólo las opciones del menú y el controlador en la tarjeta de memoria, sino también un registro de tus estadísticas. ¡Siempre estarás listo para la acción!
6) Si juegas a tiros de tres puntos y no quieres ver el turno de tu contrincante (ordenador), ve a la pantalla de Opciones y cambia de jugadores CPU a Simulador.
7) Pulsa Cuadrado para robar el balón, pero ten en cuenta que si lo usas demasiado tu oponente empezará a hacer pantallas.
8) A veces, en medio de un partido, tus jugadores empezarán a tirar muy mal. Elige al mejor jugador de tu equipo y haz que lance desde corta distancia. Así conseguirás lanzamientos espectaculares.
9) Cuando estés en el modo Entrenamiento, intenta encestar desde distintos ángulos y distancias para saber lo que puedes esperar de tu jugador cuando no haya nada entre él y el aro.



¡Descolocado!

Cuando pongas en juego la pelota, espera a que un defensa del equipo contrario se acerque a ti. Mientras retienes el balón, mantén pulsado R2 y pulsa un botón de dirección como si fueras a regatear hacia el campo contrario, en dirección al aro. Después de soltar R2 aprieta rápidamente Cuadrado y luego regatea hacia el otro campo en dirección opuesta a la primera que elegiste. ¡El jugador del equipo contrario se quedará pasmado y tendrás todo el camino libre hacia el aro! ¡A machacar!







Los equipos

Al igual que en la NBA auténtica, los equipos de *NBA Live '99* tienen distintas virtudes y defectos. Aquí tienes las recomendaciones de la redacción de *MAX*. (Bueno, excepto la del perro Max, que prefiere morder a todo el mundo y luego comerse la pelota tumbado debajo del tablero. ¡Vaya morro!)

1) Chicago Bulls

¿Con quién íbamos a empezar si no? Los Bulls son el equipo ideal, así de claro. Con unas estrellas como Scottie Pippen, Dennis Rodman y el omnipotente Michael «AIR» Jordan, muchos les consideran el mejor equipo de la NBA que ha habido nunca.

Puntos fuertes
Su defensa es la más eficaz de toda la NBA, y su control del balón no tiene rival.

Puntos débiles
Pese al poderío de Dennis Rodman, los Bulls sólo ostentan el 5º lugar en cuestión de rebotes. Esto les puede causar problemas si el contrincante está en racha.

2) Seattle Supersonics

Los Sonics fueron los principales rivales de los Bulls a principios y mediados de los noventa, y todavía son uno de los equipos más potentes. Pueden resultar un hueso duro de roer.

Puntos fuertes
¡Sus lanzamientos y el control del balón son excelentes, y su defensa sólo está por debajo de los Chicago Bulls! Una buena elección.

Puntos débiles
Las estadísticas demuestran que el número de rebotes recogidos es de pena. De hecho, es la peor marca de la NBA. ¡Si vas a lanzar será mejor que entre a la primera!

3) Utah Jazz

Los Jazz son un equipo muy bueno y completo. Actualmente son la principal amenaza para el trono de los Bulls, y cada vez que ambos equipos se enfrentan la emoción está asegurada.

Puntos fuertes
La mayor virtud de los Utah Jazz es que no tienen grandes defectos. Todas sus cualidades son sólidas. Una apuesta segura.

Puntos débiles
Ninguno que sea importante, ¡a menos que tengas en cuenta la falta de instinto!



Consejos para encestar

1) Cuando vayas a lanzar desde tres puntos realiza antes un bloqueo para mantener apartados a los defensores. De esta manera podrás tirar sin problemas.
2) Si tienes la oportunidad de intentar un mate aprovéchala. No sólo es muy espectacular sino que casi siempre te asegurarás los puntos.
3) Durante los tiros libres el cronómetro se detiene, así que tómate tu tiempo.
4) Intenta un amago y después pasa el balón al lanzador para que tenga un tiro limpio desde tres puntos. ¡Precioso!
5) Cuando el jugador se ilumine protege la canasta para evitar que el contrincante llegue a encestar.



Consejos

1 Si quieres ganar quédate con los Chicago Bulls. Son, con mucho, el equipo más potente.

2 Intenta siempre lanzar de cerca antes que arriesgarte con un tiro de tres...

3 ...e intenta anotar los dos puntos con un mate. ¡Casi nunca fallarás y encima mola un montón!

4 Cuando el jugador se ilumine puedes encestar desde casi cualquier sitio. Aprovéchalo para anotar algunos triples.

5 No chupes bola ni pruebes a regatear a todo el mundo. Hacer pases ahorra tiempo y esfuerzo. De este modo, cuando falte poco para que finalice el encuentro, tus jugadores tendrán más energía que Popeye con un cargamento de espinacas.



Platinum

Metal Precioso

¡Terrible escasez de títulos Platinum! ¡Queremos más juegos por 3.990 pesetas! De momento, hemos jugado con todos los que están disponibles y te ofrecemos los diez mejores.

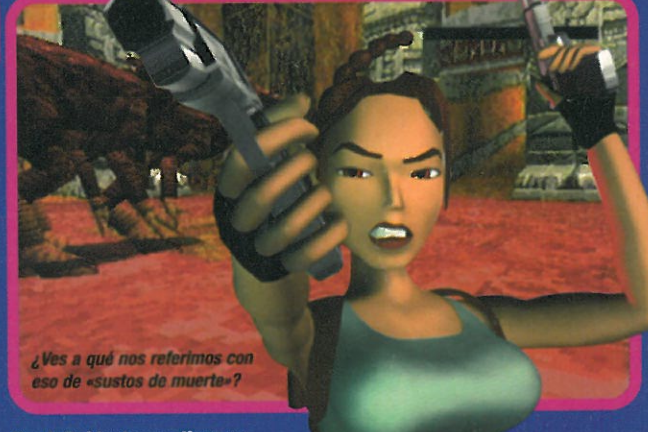
LOS JUEGOS PLATINUM «TOP 10» DE *PLAYSTATION* MAX

1 Tomb Raider

ELLA. Oh, ella es el mejor personaje de la galaxia. Abe le hizo sudar, pero es calvo y algo tontuelo, en cambio, Lara tiene una trenza de ensueño, viste de primera, ¡y sus juegos son una pasada!
¿Pero qué versión es mejor?


Las malditas espadas de Damocles.

Tomb Raider tiene los *puzzles*, *Tomb Raider 2* la acción y *Tomb Raider 3* es, sencillamente, impresionante. Los tres son estupendos, pero sólo uno cuesta 3.990 pesetas. ¡Toda una ganga! Cuando apareció *Tomb Raider* por primera vez nos quedamos perplejos. No sólo era el juego de exploración más largo que jamás hubiésemos visto sino que además era asombroso.
¡Y tenía a Lara!
Si no conoces *Tomb Raider* es porque debes haber estado viviendo en otro planeta. En Marte o Venus, vete tú a saber. Te resumimos el argumento: a ver, eres Lara Croft, una aventurera muy atractiva que recorre mundos tridimensionales resolviendo *puzzles* al tiempo que te llevas unos sustos de muerte. El juego original es totalmente diferente al de las dos secuelas. Es, simplemente, escalofriante. Te pasas horas y horas deambulando por los escenarios y justo cuando te tomas un breve descanso se acerca uno de los malos y te ataca sin piedad, tu corazón se dispara a mil por hora y..., ¡uf, vaya nervios!


¿Ves a qué nos referimos con eso de «sustos de muerte»?

Tomb Raider te mantiene en constante tensión, por eso merece ser el ganador. Recuerda, *Tomb Raider* es el mejor juego Platinum que puedas comprar.

2 Tekken 2

El mejor juego de lucha (sin contar a su secuela, claro). *Tekken 2* es un festival de palizas combinado con una acción frenética. Verás las repeticiones una y otra vez, de modo que podrás revivir los saltos mortales y los combos que has propinado a tus contrincantes. ¡Excelente! De acuerdo, no hay bolas de fuego ni nada parecido. En *Tekken 2* debes confiar en la habilidad de tus dedos, dar a los botones oportunos y esperar. ¡Es un juego en 3-D estupendo, y ahora sólo cuesta 3.990 pesetas!



El mejor juego de lucha... ¡Y a 3.990 pesetas! ¡Estupendo, si señor!

3 Oddworld: Abe's Oddysee

Con Lara merodeando por ahí, Abe no tiene nada que hacer, pero eso no impide que *Oddysee* sea el mejor título de plataformas disponible en la gama Platinum. Crash quizá sea más divertido, pero sus aventuras son demasiado fáciles. La faena de Abe es mucho más dura. Nuestro querido Mudokon tiene que salvar a 100 de sus colegas de las manos de los malvados Glukkons. Es más listo que los Sligs, los Bees y el resto de criaturas repugnantes que andan por ahí. A diferencia de otros personajes, Abe no tiene armas ni conoce técnicas de karate que le sirvan de ayuda. Tiene que usar su mente. Este complicado título de plataformas nos calentó la cabeza cuando jugamos con él por primera vez.


Es feo, pero le queremos. Y necesita tu ayuda.



4 ISS Pro

Cuando tuvimos que decidir qué título ocuparía el cuarto puesto en nuestra clasificación Platinum, *Wipeout 2097* y *ISS Pro* quedaron empatados. Así que por orden alfabético se clasificó *ISS Pro*. Bueno, en realidad no, ocupa la cuarta posición porque el fútbol es sencillamente el mejor videojuego para dos jugadores del mundo y *ISS Pro* es el mejor título de fútbol en la gama Platinum. De hecho, es el segundo mejor juego de fútbol de todos los tiempos. ¿Cuál es el primero? *ISS Pro'98*, desde luego.
Táctico, realista y fabuloso, *ISS Pro* no necesita incluir elementos extras para resultar más atractivo. No tiene comentarios graciosos ni nombres reales de jugadores es, simplemente, un clásico. ¿Qué más puedes pedir por 3.990 pesetas?



Es el segundo mejor juego de fútbol que hayamos visto jamás. Le gana, ISS Pro'98, claro.

5 Wipeout 2097

¡El mejor juego de carreras futurista! ¡Y con la mejor banda sonora que hayamos escuchado en PlayStation! Bueno, bueno..., ya es suficiente. *Rollcage* acaba de entrar en pista y le ha adelantado. Pero aún así, *Wipeout 2097* merece un Max-lingote de oro porque ¡es absolutamente adictivo! Es más difícil que el original, incluye un montón de coches nuevos y sus circuitos son increíbles. Conduces un magnífico coche que flota en el aire por mogollón de pistas espectaculares. ¡Y es muuuyyy rápido! Un título de primera.



¡La mejor ganga en juegos de carreras futuristas!

6 Die Hard Trilogy

Die Hard Trilogy fue todo un súper ventas cuando se lanzó. ¡Y ahora, puedes conseguir tres juegos en uno a precio Platinum! Esto sí que sale a cuenta. Eres Bruce y empiezas tu aventura en *Die Hard*, donde tienes que liberar a los rehenes de un rascacielos. A continuación, *Die Hard 2* te sitúa en un aeropuerto y, por último, en el tercer juego —los desarrolladores te han reservado lo mejor para el final— tienes que recorrer Nueva York en coche evitando que exploten todo un arsenal de bombas. No conseguirás una aventura en 3-D más explosiva, y por sólo 3.990 ptas. ¡Yupiii!



Tres juegos en uno. ¡Qué pasada!

7 Ridge Racer

Es el abuelete de los juegos de conducción. En 1995, cuando nos moríamos por las nuevas consolas de lujo, apareció *Ridge Racer*, el primer juego de la recién salida PlayStation. Y fue todo un éxito. ¿Pero después de tanto tiempo, no estará ya algo viejo y caduco? ¡Para nada! Es un Arcade de conducción clásico y por 3.990 pesetas es toda una ganga. Además, te ofrece una idea de lo que puede llegar a ser *Ridge Racer Type 4*. Si oyes un estruendo proveniente del interior de la caja no te asustes.



Un clásico que no puedes pasar por alto. ¡Es una pasada!



8 Destruction Derby 2

Destruction Derby era un rollo, así que nos quedamos de piedra al comprobar que su secuela era soberbia. Estás al volante de un coche chocando contra todo lo que tienes delante. El modo *Bowl War* es totalmente terrorífico, y algunas vueltas de campana son impresionantes. Te presentamos a un as de los juegos de choques, estallidos y tortazos. ¡Destruye todo lo que se te ponga delante..., y no te comas las uñas!



¡Qué divertido es esto de destrozar coches!

9 Bust-a-move 2

¡Una advertencia! ¡No compres *Bust-A-Move 4*! Puede parecer fantástico, pero si no quieres pagar dinero extra por un juego que no ha cambiado mucho con respecto al original, mejor que te decantes por *Bust-A-Move 2*. Es un título parecido al *Tetris*. Se trata de un *puzzle* clásico que te hará sufrir y gritar. Tienes que destruir bolas de colores, y la manera de conseguirlo es dispararles con su color correspondiente. ¡Si lo haces mal te aplastarán! Es muy, muy adictivo.





Rompe las burbujas. ¡Vamos!

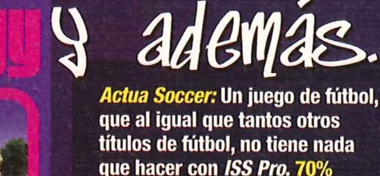
10 Formula 1

No pierdas el tiempo con *Formula 1 '98*. En cambio, el original —*Formula 1*— es fabuloso. *Formula 1* incluye todos los coches, todos los corredores, todas las pistas y comentarios en perfecto castellano. A diferencia de *Formula 1'98*, los coches aquí no tienen aspecto de ladrillos con ruedas. Venga, ¿a qué esperas? Cómprate el no va más en juegos de Formula 1.



No está nada mal, y es mejor que F1'98.





y además...

Actua Soccer: Un juego de fútbol, que al igual que tantos otros títulos de fútbol, no tiene nada que hacer con *ISS Pro*. 70%

Adidas Power Soccer: Sigue siendo demasiado caro. Ni te acerques. 25%

Bust-A-Move 2: Un juego de *puzzles* muy divertido que incluso puede rivalizar con el todopoderoso *Tetris*. Pero no puedes jugarlo en el autobús. ¡Vaya! *Tetris* vuelve a ganar. 92%

C & C: Estrategia. ¿Has dirigido ejércitos? El primer buen juego de estrategia para PlayStation. 86%

Croc: Sólo los locos o los que estén muy aburridos intentarán acabar este juego tan frustrante. 60%

Destruction Derby 2: Uno de carreras. ¡Basta ya de destrucción, por favor! Lo conseguiste. En vez de eso, aquí tienes más pistas, carreras y tortazos de lo más curiosos. Pásalo bien. 90%

Die Hard Trilogy: ¡Yupiii! Tres juegos a 3.990 pesetas en un único estuche. Corre, dispara o conduce en el Platinum que sale más a cuenta. 94%

Doom: Ya han pasado tres años desde su lanzamiento. Corre por un mundo inmenso y cárgate a todos los malos. 93%

Fade to Black: No está mal, pero no es lo suficientemente bueno en estos tiempos de Lara Croft. 68%

Formula 1: Carreras. Gráficos estupendos y todas las pistas. Obligatorio para todo entusiasta de los Grandes Premios. 83%

Grand Theft Auto: Aventuras. Conduce por una ciudad espantosa cometiendo los crímenes más abyectos. Para mayores de 18 años. A evitar. 78%

ISS Pro: Es el segundo mejor juego de fútbol que se haya hecho nunca. Después de *ISS Pro '98*. 90%

Micro Machines V3: Compite con tus colegas alrededor de la mesa del comedor. ¿Aburrido? ¡Qué va! No cuando intentas que cochecitos en 3-D no se la den contra botes de pimienta. 89%

Oddworld: Abe's Oddysee: Salva a los Mudokons en este juego, uno de los plataformas más originales del mercado. 92%

Pandemonium: Sólo los despistados de remate no podrían hacerse con este bonito juego en 3-D. 60%

PGA Tour '96: Es como el golf de verdad. Viejas bolsas de golf, gorras y, sí, lo has adivinado, es aburrido. 43%

Porsche Challenge: Prepárate a quemar coches muy caros en 24 circuitos flipantes. Las competiciones para dos jugadores son magníficas. 87%

Resident Evil: ¡Pssst, no dejes que lo lea tu madre! Cárgate a esos monstruos tan horrendos y prepárate para las pesadillas que tendrás después. 90%

Ridge Racer: Carreras arcade geniales, pero sólo si no tienes amigos. Si los tienes, cómprate la secuela. 85%

Road Rash: Digamos que no es precisamente el mejor juego de carreras del mundo. 10%

Soviet Strike: Vuelas con tu helicóptero recogiendo armas enormes, letales. Decente, pero difícil. ¿Te ves capaz? 71%

Tekken: *Beat 'em up* de primerísima calidad. 90%

Tekken 2: Lucha, lucha, lucha. Esta entrega perdió el puesto al mejor *beat 'em up* a favor de *Tekken 3*, pero es inmejorable en términos de calidad/precio. 88%

Time Crisis: Disparas a la pantalla con una pistola de luz y fallas todas las dianas. Muy difícil. 82%

TOCA: El mejor juego de carreras realista. 89%

Tomb Raider: El juego original que le dio la fama a Lara Croft. Una exquisita mezcla de acción y aventuras. 92%

Total NBA '96: ¡Tres puntos! Muy realista en todo menos en el precio, pues teniendo en cuenta los sueldos normales de la NBA pondría a los jugadores en huelga. 80%

V Rally: ¡Los novatos, mucho cuidado! Un descuido y tus ruedas apuntarán al cielo. Muy bueno, pero sólo para los más expertos. 88%

Wipeout 2097: Carreras. No puedes perderte esta maravilla de Psygnosis. Coches muy rápidos y enemigos totales. 93%





Club Max

¡CORRE!

Si te suscribes a *PlayStation Max* recibirás un montón de regalos extra, un carné de socio del Club Max, una estupenda camiseta del Club... y además, este mes obtendrás un pack con muchas sorpresas

CINCO RAZONES POR LAS QUE DEBES SUSCRIBIRTE A *PLAYSTATION MAX*. ¡CUÉNTASELO A TU VECINO!

1. Recibirás *PlayStation Max* en casa cada mes y te ahorrarás hacer cola en el quiosco para adquirirla.
2. Podrás participar en los concursos sólo para suscriptores.
3. Serás miembro del Club Max y recibirás un montón de regalos extra.
4. Es más barata que el resto de revistas sobre PlayStation.
5. Y además, si te suscribes este mes recibirás un pack repleto de sorpresas.



¡GANA!

CONCURSO DEL MES

¡ARMADO HASTA LOS PIES!

Consigue uno de estos cuatro pares de zapatillas de deporte Reebok, modelo Classic Leather.



ATENCIÓN, RESPONDE:

¿Cuál de los siguientes juegos no pertenece al género de deportes?

- ☐ A. FIFA '99
- ☐ B. TIGER WOODS
- ☐ C. CRASH BANDICOOT 3

Remite tu respuesta junto con tu nombre y dirección a:

PlayStation Max
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona.

...Y entrarás en el sorteo de cuatro pares de zapatillas de deporte Reebok.

«Recuerda que no puedes participar si no eres miembro del Club.»

ESTAMOS LOCOS POR PlayStation®

SUSCRÍBETE A PLAYSTATION MAX Y...

Disfrutarás de un año con:

- Las últimas noticias
- Las mejores análisis
- Un montón de trucos
- Concursos
- Regalos cada mes

Y DEL CLUB MAX

Carné de socio

Concursos sólo para suscriptores

Una fabulosa camiseta del Club

Y miles de regalos extra.

PlayStation MAX

Deseo suscribirme a *PlayStation Max* por un año (12 números) al precio de especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono: ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/ caja de ahorros:

Calle: ....

Nº: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

Nº: ☐☐☐☐ (Clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (Clave y número de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

Firma del titular

...................., a .... de .... de 199.......
(Población) (Fecha) (Mes)

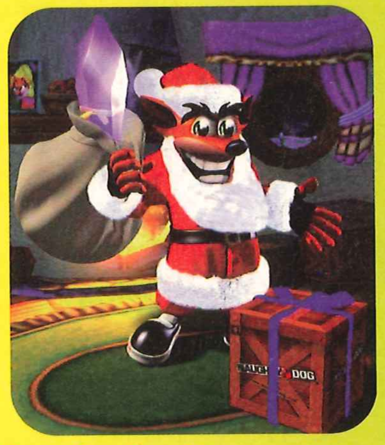


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63
O escribe a: suscripciones@mcediciones.es

BUZÓN MAX

Envíanos tus cartas. Nuestros expertos resolverán todas tus dudas sobre PlayStation...



De incógnito

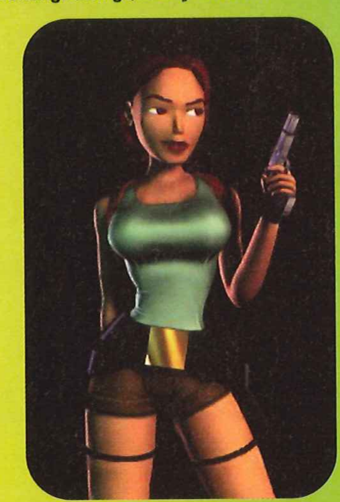
Hola, chicos, soy Crash. Como veis, voy de incógnito y es porque ¡ya estoy hasta las orejas de los dichosos cristales! Llevo dos juegos enteros recogiendo cristales y gemas por todo el mundo y ¿para qué? Cuando se acaba el juego, el usuario lo arrincona y yo me quedo con toda esta chatarra... He trazado un plan para deshacerme de ellos sin que los chicos de Naughty Dog se enteren: con este disfraz de Papá Noel en Navidad me colaré por todas las chimeneas que pille y se los *regalaré* a los niños, ¡que se enteren de lo que pesan! A lo mejor los regalo de tres en tres, para acabar antes. ¡Estoy harto! ¿Para qué quiero yo tantas cosas de estas? Lo mío son las manzanas...
En fin, mi pregunta es la siguiente: ¿creéis que doy el pego como Santa Claus? Decidme algo, ¿de acuerdo? A ver si la cosa me sale bien y en el próximo juego, al llevar menos peso, salto mucho más.
Crash
(*Crash Bandicoot*)
Pd. ¡Y que alguien me libre de Coco, por todos los polígonos del cielo, que es una pesada de cuidado!

Crash, Crash, Crash... La verdad es que, después de la tercera parte, nosotros también hemos acabado un poco hartos de tu hermana, pero por más que intentábamos sumergirla permanentemente en los niveles de la moto acuática siempre volvía a salir a flote...
El disfraz de Santa Claus da el pego, sí, pero necesitas algunos retoques. Primero, deja de sonreír. Se te permite de vez en cuanto un «Jo, jo, jooo», pero ha de ser con voz grave y sin ganas. Lo segundo es el disimulo: o compras un saco más grande, o cambias de plan, porque desde luego el cristal canta a kilómetros. Los guardias de seguridad de Naughty Dog te descubrirían al intentar salir de las oficinas de Sony América. Por último, los guantes: aunque se trate de la última Navidad del siglo XX, Papá Noel no es tan moderno como para usar guantes de cuero sin dedos. Usa manoplas. Rojas y ridículas. Cuando tengas el disfraz listo del todo, nos mandas otra foto.

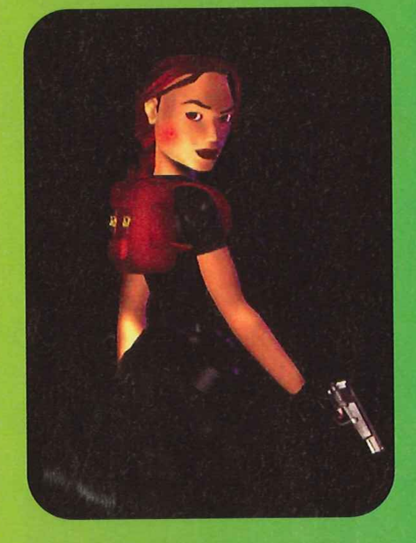
Problemas de mujer

Hola, muchachos. Estoy desesperada. Tengo dos problemas. Dos problemas muy, muy graves. La gente piensa que soy muy dura y atrevida, pero la verdad es que me encuentro en una situación realmente difícil... Necesito ayuda. Os mando dos fotos para que entendáis la gravedad del asunto:

1. Mi ropa: el mes que viene tengo que ir a una fiesta y no se qué ponerme. En cuanto me suelto el pelo y me pongo ropa normal, la gente no me reconoce. Tengo que ir con el mismo conjunto desde hace dos años para que todo el mundo me preste atención, pero no puedo ponérmelo para la fiesta porque hay que ir de gala. No creo que encuentre unos pantalones cortos y una camiseta ajustada en una galería de Adolfo Domínguez... ¿Qué voy a hacer?



2. Mi contrato: una de las cláusulas del contrato que firmé con Eidos decía: «*este contrato quedará invalidado en el preciso instante en que dejes de ser guapa*». Pues mirad: ¡ME HA SALIDO UN GRANO! ¿Qué puedo hacer? He intentado quitármelo pero lo único que he conseguido es ponerme media cara roja. ¿Se me nota mucho? ¿Ya no soy tan guapa? Estoy apunto de meterme el la jaula de los leones... ¿Qué hago? Tengo miedo de que me despidan antes de hacer *Tomb Raider 4*...
Lara Coft
(*Tomb Raider*)
Pd. ¡Jo!



Vaya, Lara, hija, pues sí que tienes problemas. Menos mal que estamos nosotros aquí para ayudarte...

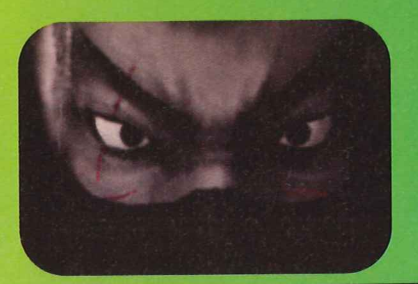
1. Lo mejor que te puedes poner para la fiesta es... nada. No te pongas nada y verás cómo, aunque no te reconozcan, tienes un montón de éxito. Te prestarán más atención que nunca...

2. *Tomb Raider* es tu serie, cariño. Nadie lo hace como tú. No le des más importancia a ese grano de la que se merece: continúas teniendo *dos magníficas razones* para seguir siendo la protagonista de la serie. Puede que nadie te lo haya dicho hasta ahora, pero... tu cara es lo que menos mira la gente, ¿sabes? Tómatelo como un cumplido, por favor.

Otro de incógnito (y ya van dos)

Holaaaaa... (léase con voz baja y siniestra). Soy Rikimaru, protagonista de *Tenchu*. Tengo un par de problemas que me gustaría consultaros:

1. Yo soy un tipo muy sigiloso. Suelo andar por ahí escondiéndome de todo el mundo, matando a los malos sin que lleguen a verme y escapando siempre sin hacer ruido. Lo que pasa es que esta vez me he concentrado tanto en no ser descubierto y en huir que... me he perdido. Estoy en una montaña, está nevando, hay soldados vestidos de blanco, acaba de salir volando un helicóptero y he visto algunas cámaras de seguridad... ¿dónde estoy? Ayudadme a volver al Japón medieval, por favor.



2. También tengo un pequeño problema con lo de afeitarme. Como soy ninja vocacional, cada vez que empuño la navaja de afeitar me ilusiono y, en lugar de ser cuidadoso con mi cara, me doy unos sablazos de miedo (con gritos en japonés incluidos). Ya tengo la cara hecha polvo, y por eso la tengo que llevar medio tapada. Lo que pasa es que el último tajo me lo he dado en el ojo, como veis, y ¡no puedo dormir porque me duele el párpado! No sé qué hacer. Llevo más de un mes sin dormir, huyendo y matando malos en la oscuridad.
Rikimaru
(*Tenchu*)

1. Malas noticias, muchachote: estás en Alaska, en el helipuerto de la base nuclear de *Metal Gear Solid*. Nuestro consejo es que vigiles tus espaldas, porque por ahí hay un tal Solid Snake que todavía es más sigiloso que tú... Si ves a un tío muy raro agachado y hablando solo, con una mano pegada a la oreja, es él. ¡Huye! Para regresar a tu casa, ve hacia el sur y luego nada un rato hacia el oeste, pasando el océano Pacífico.

2. Lo de los cortes tiene fácil solución: una maquinilla eléctrica (no tienen cuchillas). No son tan divertidas, pero se reducen los riesgos de hematomas. Lo malo va a ser lo de encontrar un enchufe en el Japón medieval...

Otro más de incógnito

Hola, chicos. Soy Solid Snake, otra vez, y en esta ocasión os escribo desde Alaska. Hace mucho frío y el biotraje que me han confeccionado Mei Ling y la doctora Naomi no tiene guantes, así que se me están congelando los dedos... Seré breve: hace un minuto he echado un vistazo al escenario con mis prismáticos electrónicos y he visto a un tipo muy ridículo. No tengo ni idea de quién es ni qué pinta aquí. Va vestido de ninja, tiene la cara medio tapada y algunas heridas en la cara, ¿os suena? Es que, como la misión en la que estoy es tan ultrasecreta, no me atrevo a matarle por si es de los buenos...
Solid Snake
(*Metal Gear Solid*)

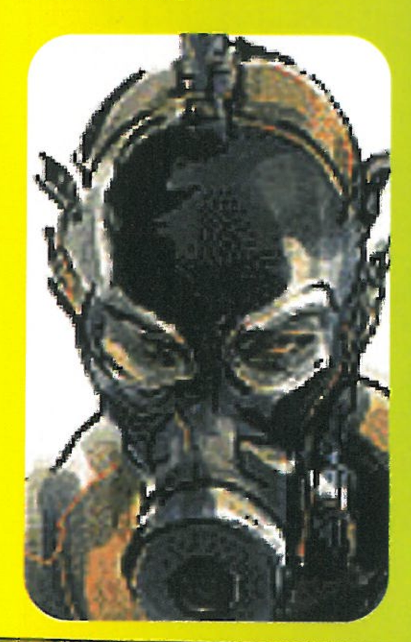


Pd. Creo que me lo voy a cargar de todos modos, porque hasta que llegue esta carta...

Vaya, Solid, qué casualidad. El tipo del que hablas es Rikimaru, ¿lo has matado? No es de los malos, pero tampoco de los buenos. El pobre ha viajado tanto que se ha salido de su juego, y ha ido a parar al tuyo. Esperemos que no te hayas ensañado con él, pobre... Escríbenos para contárnoslo, que nos tenéis en ascuas.

Problemas mentales

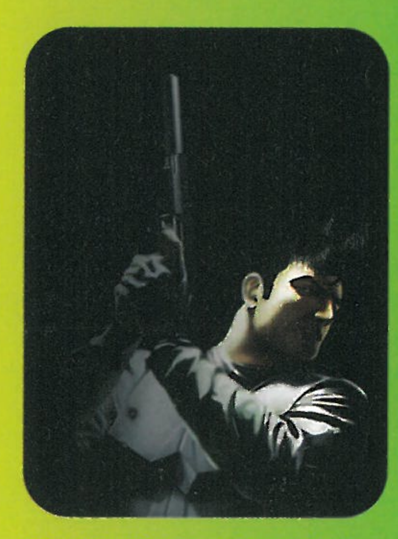
Hola-sss... Sssoy el Psssycho Mantisss... Ya sssabéisss que tengo poderesss extrasssensssorialesss, ¿verdad? Acabo de percibir la presssencia de un ninja medieval cerca de aquí, y no entiendo qué pinta un ninja medieval en Alassskaaa cuando ya tenemos un ninja futurisssta... ¿Me lo podéisss explicar...?
Bueno-sss, me quito la mássscara porque sssi no, no ssse me entiende nada-sss... Bien, ya está. ¡Mucho mejor! Estos de Konami... No sé a quién se le ocurrió lo de crearme con una máscara antigás, pero fue una pésima idea. Cada vez que tengo que hablar en público, la gente no me entiende, y al final siempre me la tengo que quitar.



Venga, a lo que íbamos. Os estaba contando que hay por aquí un ninja de la Edad Media y no sé qué tiene que ver con este juego. Sí, ya he intentado leer su mente para averiguarlo, pero ¡todos sus pensamientos están en japonés antiguo! ¡No entiendo nada! Lo único que percibo es sueño, como si llevara mucho tiempo sin dormir... En fin, decidme algo. Hasta luego.
Psycho Mantis
(*Metal Gear Solid*)

No te preocupes por ese personaje, Psychy. No tiene nada que ver con tu juego (ya empezamos a hartarnos de explicárselo a todo el mundo). Preocúpate del otro tipo que hay por ahí, uno con una cinta azul en el pelo y una radio en la oreja. Ese sí que debería preocuparte, porque te está buscando para acabar contigo... Venga, ponte la máscara otra vez, anda. Si en Konami te crearon así, será por algo (a lo mejor es que eres muy feo). Hasta luego, tronco-sss.

Yo sí que molo, qué pasa.



Hola, tíos, qué pasa. Me llamo Logan, y soy el prota de *Syphon Filter.* No, no es una marca de tabaco, es un juego. Ya, todavía no me conocéis, pero pronto empezaréis a verme en todas las revistas...
El caso es que quiero decirle a ese tal Solid Snake que me lo voy a comer con patatas, que es un niñato y que yo sí que molo, ¿vale? Tengo más armas que él, y más movimientos. Mi cámara mola más y soy mucho más chulo. ¡Ah! Y no necesito fumar en mi juego para hacerme el duro, porque a mí se me nota enseguida que soy un héroe de verdad. En fin, Solid o como te llames, que te espero a la salida del juego, a ver lo hombre que eres...
Gabriel Logan
(*Syphon Filter*)

¡Qué pasa, tronco! Precisamente este mes hemos publicado una *preview* de tu juego, hombre. Sí, ya te conocemos, cómo te va. Sólo queremos avisarte de que Solid es un tío muy duro, más de lo que parece. Ten en cuenta que es el protagonista del mejor juego de la historia: ¿crees que Konami contrataría a cualquiera para semejante trabajo? Al loro con Snake, tronco, que las apariencias engañan... Aunque es verdad, tú pareces mucho más duro.

¡Qué viene el lobo!

Qué pasa, chicos de *PlayStation Max.* Soy Yugo, uno de los personajes de *Bloody Roar 2*... ¡Sí, lo habéis adivinado! Soy el que se convierte en lobo.
Mi problema es que en el trabajo las chicas me pegan, porque son más animales que yo, y cuando salgo por ahí, lïgo un montón hasta que... me tocan el botón Círculo. Entonces es cuando me transformo en lobo, y al parecer pierdo el atractivo, porque todo el mundo sale corriendo... No sé qué hacer, estoy volviéndome loco. ¿Hay alguna forma de desactivar ese botón? Gracias y hasta pronto.
Yugo
(*Bloody Roar 2*)

Desenchúfate el pad antes de salir, hombre.



Necesito manicura

¡Hola, tíos! Antes de nada quería felicitaros por la revista. Mola cantidad. Soy Raiziel, el prota de *Soul Reaver.* Como los demás personajes que os han escrito, tengo un problema un poco serio: resulta que, cuando era pequeño, perdí mi cortaúñas. Durante un tiempo no le di importancia a la cosa, pero cierto día un compañero de clase se mofó de mí porque tenía las uñas largas y... le corté el cuello de un zarpazo.
Lo peor es que la sensación me gustó y desde entonces no he parado de hacerlo. Incluso me han contratado para hacer un juego, *Soul Reaver,* en el que me cargo a todos los malos a zarpazo limpio. La verdad es que al principio es muy divertido, pero después de tantos años estoy un poco harto. He decidido que voy a hacerme la manicura. ¡Y ese es el problema! Que las uñas me han crecido tanto que todos los cortaúñas que compro se me rompen. ¿Conocéis a alguien con una motosierra o algo parecido que pueda echarme una mano? Gracias anticipadas.
Raiziel
(*Soul Reaver*)

Sí, conocemos a alguien que podrá ayudarte, pero tendrás que esperar un poco. Se trata de Harry Mason, el protagonista de *Silent Hill.* Nos han dicho que, cuando se pase el juego, le darán una motosierra potentísima con la que se puede hasta descuartizar zombis. La mala noticia es que... faltan algunos meses para que el juego salga a la venta, y después de eso, Harry tendrá que pasarse todos los niveles para conseguir dicha motosierra. ¿Podrás esperar hasta entonces?

¡Soy encantadora y megainteresante!

¡Hola, chicox y chicax de *PlayStation Max*! Soy Meryl, la máx diver, la máx guapa y la máx interesante de las chicax que aparecen en *Metal Gear Solix.* Tengo unas cuantax preguntax que hacerox:

1. He escapadox por los pelox de Alaska con Solix Snake en un jeep viejísimo que casi ni andaba. Esto no nox habría pasado con un bonito coche europeox. ¿Sabeíx si *Gran Turixmox 2* tendrá cochex que me puedan interesar?

2. He oído rumorex de que a Lara Crost le ha salido un grano, ¡jas, jas, jas! Seguro que se queda sin trabajox. ¿Creéix que los chicox de Eidox me ofrecerán su papel para el próximo *Tomb Raiderx*?

3. ¿Hay algún juego de peluqueríax para PlayXtation al que pueda ir? Ex que tengo el pelo lleno de polígonox y ya no sé cómo peinarme...

4. ¿Quién ex el ninjax medieval que he vixto por ahí?
Meryl
(*Metal Gear Solix*)

Hola, Meryl, no esperábamos carta tuya. Vamos a ver esas preguntas...

1. Sí, en *GT2* habrá algunos coches que te encantarán. El Mini de rallies parece hecho exclusivamente para ti, preciosa.

2. Estamos seguros de que Lara solucionará su problema a tiempo, pero no te preocupes: posiblemente Konami haga una continuación de *Metal Gear Solid,* y uno de los papeles será para ti, mujer.

3. Nosotros también hemos advertido que tienes un serio problema con el pelo, pero desgraciadamente no conocemos ningún simulador de peluquería aún. Pregunta en Japón, a ver si tienes suerte: allí hacen juegos de todo.

4. No vamos a contestar a esta pregunta. Ojalá Solid se cargue por error a ese pesado, que no hace más que dar la lata...




EN EL PRÓXIMO NÚMERO
ANÁLISIS
GEX: DEEP COVER GECKO
PREVIEW
UM JAMMER LAMMY
¡LA SECUELA DE PARAPPA THE RAPPER ESTÁ AL CAER!
ANÁLISIS
SYPHON FILTER
T'AI FU
STREET FIGHTER ALPHA 3
TANK RACER
TRUCOS
METAL GEAR SOLID
STREET FIGHTER ALPHA 3
KENSEI
Y MUCHOS MÁS.
PlayStation MAX
Y ADEMÁS...
BITS
EL CLUB MAX
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.
GEX

PlayStation









ACTUA POOL (REBAJADO) · AKUJIL · APOCALYPSE · ATLANTIS · BICHOS (NEW) · BLACK DAWN (REBAJADO) · BLASTO · BRAHMA FORCE







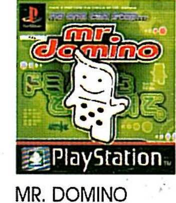

BURNING ROAD (REBAJADO) · C3 RACING · COOL BOARDERS 3 · CRASH BAND. 3 · CYBERSLED (REBAJADO) · DRAGON BALL · DREAMS (NEW) · FASTBREAK 98







FIFA 99 · GRAN TURISMO · HEART OF DARK. (REBAJADO) · LAST REPORT (REBAJADO) · LEMNINGS · MAGIC THE GATHE. · MEGAMAN X4 · MEN IN BLACK





MORTAL KOMBAT 4 · MR. DOMINO · MUSIC · RALLY CROSS 2 · TEKKEN 3 · TOCA 2 · V-BALL (REBAJADO) · WCW THUNDER (NEW)

Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas.
Hatze socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas!
Todas la informaciones sobre el club están en la web
Http://www.globalgame-europe.com/club.html



http://www.globalgame-europe.com

0000 0000 0000 0000
JOSÉ GARCIA PEREZ

VISA

MasterCard





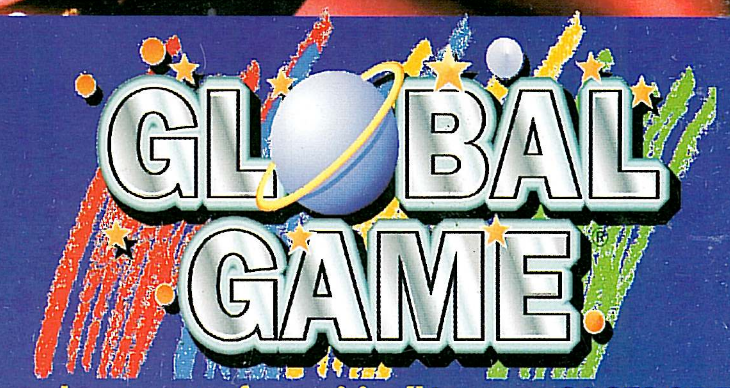


Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5	Tel. 96.153.75.20
MADRID 1	Calle José Abascal, 16	Tel. 91.593.13.46
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.440.29.22
VALENCIA	C. C. Gran Turia	Tel. 96.313.40.67
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma , B. 7 - L. 1	Tel. 956.65.78.90
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1	Tel. 928.382.977
MADRID 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.377.22.88
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
VITORIA	Calle Basoa, 14	

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Hipercor
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
ALBACETE	Zona estación FF.CC.
ALZIRA	Zona Centro



Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94.71